NAJLEPSZA GRA NA GAMECUBE?

METROID PRIME 2

DRUGA WOJNA ŚWIATOWA W DOSKONAŁYM WYDANIU

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

GODNY NASTĘPCA NAJLEPSZEGO ERPEGA NA Xa

KOTOR 2: THE SITH LORDS

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · PSP · NDS · PS ONE · GAMEBOY

NEO PLUS

STYCZEŃ 2005 (01/2005)

nr 72 . cena: 8.50 zł (w tym 7%VAT)

- 100 STRON NA ŚWIĘTA!
- NEWS: Rainbow Six 4, Cold Fear, Enthusia Racing, Resident Evil 4, Tekken 5, LEGO Star Wars i inne!
- RECENZJE: Crash 'n' Burn, Ghost Recon 2, Scaler, Jak 3, Ghost In The Shell: Standalone Complex, Tron 2.0 Killer App, Dragon Ball Z Budokai 3, Fight Club i inne!
- NEON: Z kamerą wśród Guerrillas - wizyta w siedzibie twórców Killzone

DEVIL MAY CRY 3

DANTE Z PIEKŁA RODEM

DEKADA PLAYSTATION

JAK HARTOWAŁA SIĘ STAL - NASZ HOŁD DLA SZAREJ MASZYNKI

PROJECT: SNOWBLIND

FPS prosto od Crystal Dynamics szokuje

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Gramy w amerykańską wersję nowej gry Kojimy

GTA: SAN ANDREAS

Druga część opisu - jak zaliczyć grę na sto procent

PSP CZY NDS?

Spokojnie - gramy na obu handheldach. Pierwsze testy Nintendo DS i raport ze specjalnego pokazu gier na PlayStation Portable!

www.neo-plus.pl

9 771505 820004 01

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ultima.pl

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

PlayStation 2 | PSX / PS One | Gameboy Advance | Audio-Video | PC | Xbox | NOKIA N-Gage | Inne

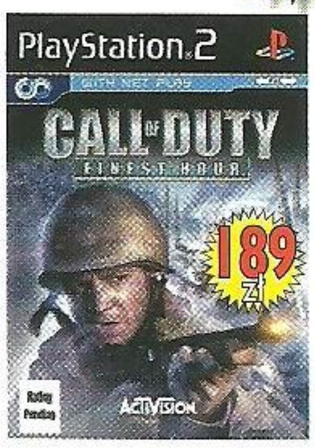
Killzone

PlayStation 2
mała
+ joypad

Gamecube
platynowy
+ Mario Kart
+ joypad

Need for Speed Underground 2

CALL OF DUTY (PS2)



Twoja cena: 189 zł

MORTAL KOMBAT Deception (PS2)

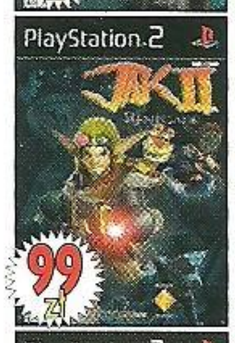
Twoja cena: 185 zł

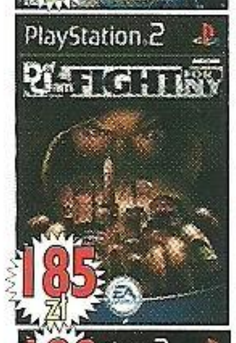
RATCHET & CLANK 3 (PS2)

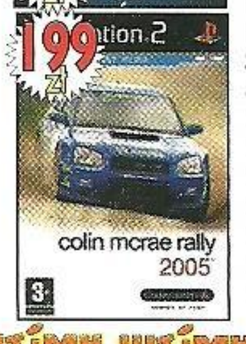
Twoja cena: 239 zł

GTA San Andreas (PS2)

Twoja cena: 239 zł



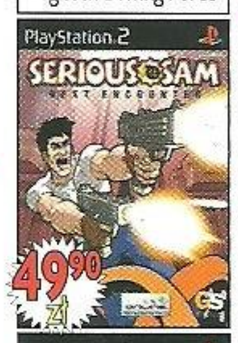


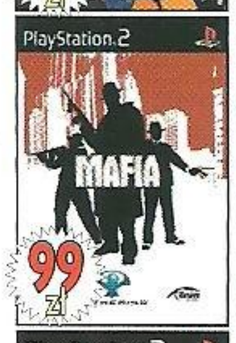


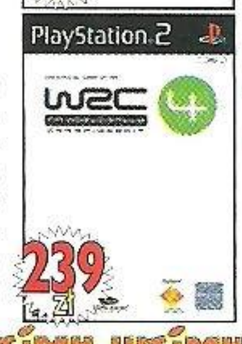
PLAYSTATION 2

007: Everything or Nothing	189
BURNOUT 3	185
CATWOMAN	189
CHAOS LEGION	195
COLIN 2005	199
DEADLY SKIES 3	239
DEF JAM Fight for NY	185
DJ DECKS & FX	229
DRAGON'S LAIR 3D	199
DRIVER 3	239
F1 2004	199
FIFA 2005	185
FLIPNIC	159
GTHOST RECON 2	239
GTA: San Andreas	239
HARRY POTTER I PL	159
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	159
HEAD HUNTER: Redemption	199
HUGO: Cannon Cruise	199
HULK	219
KILL.SWITCH	179
NHL 2005	185
ONIMUSHA 3	189
PITFALL: The Lost Expedition	229
POWERDROME	199
PRO EVOLUTION SOCCER 4	239
PROJECT ZERO 2	229
PSI-OPS	189
R: RACING	189
RESIDEN EVIL: Outbreak	185
RICHARD BURNS RALLY	199
RISE TO HONOUR	199
SAMURAI WARRIORS	189
SECOND SIGHT	199
SEVEN SAMURAI 20XX	189
SHARK TALE	229
SILENT HILL 4	199
SINGSTAR	199
SINGSTAR Party	239
SLY 2	239
SPIDERMAN THE MOVIE2	229

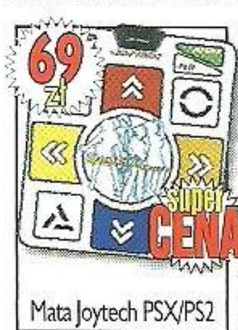
Logitech Driving Force







SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	229
STAR OCEAN Till the End of Time	239
STAR WARS Battlefront	239
TOCA Race Driver 2	199
TOTAL CLUB MANAGER 2005	159
TRANSFORMERS	239
URBZ: Sims in the City	169
VIETCONG PURPLE HAZE	239
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	189
WRC 4	239
Platinum PS2:	
007 NIGHTFIRE	77
BALDUR's GATE: Dark Alliance 2	119
BATMAN: Rise of Sin Tzu	99
BEYONG GOOD&EVIL	89
COLIN McRAE RALLY 3	99
COLIN 04	139
CORVETTE	149
CRASH: Nitro Cart	89
DRAKENGARD	79
EYETOY: Groove + kamera	119
EYETOY: Play + kamera	149
FALLOUT: Brotherhood of Steel	79
FINAL FANTASY X	99
FINAL FANTASY X-2	119
FORBIDDEN SIREN	99
GETAWAY	89
GHOST HUNTER	99
GHOST RECOON: Jungle Storm	99
GLASS ROSE	79
GRAN TURISMO 3	89
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER: Quidditch World Cup	77
HITMAN: Contracts	79
JAK 2	99
LOONEY TUNES: Back in Action	119
LORD OF THE RINGS Two Towers	59
MAFIA	99
MANHUNT	79
MAX PAYNE	49,90
MAX PAYNE 2	99
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77



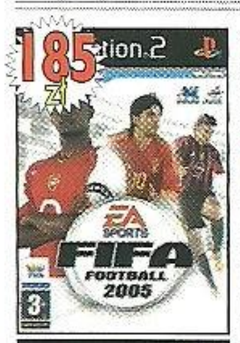
Mata Joytech PSX/PS2

działa z PSX, PS2 i PC

aluminiowa walizka na PS2 + osprzęt

Action Replay Max Evo

MIDNIGHT CLUB 2	59,90
MIDWAY ARCADE TREASURE	79
NBA Ballers	139
NFS Underground	77
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	119
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	139
SERIOUS SAM: Next Encounter	49,90
SIMS	77
SIMS Poza Domem	77
SOCOM	79
SOUL CALIBUR 2	119
SPACE CHANNEL 5 v.2	59
SSX 3	77
STAR TREK: Shaterred Universe	59,90
TEKKEN 4	89
TENCHU: Wrath of Heaven	129
TOMB RAIDER Angel of Darkness	119
TONY HAWK UNDERGROUND	129
TRUE CRIME	129
TY The Tasmanian Tiger 2	79
UNDER THE SKIN	119
VIEVTIFUL JOE	77
WAY OF THE SAMURAI 2	119
WOLFENSTEIN	129
WRC 2: Extreme	79
WRC 3	99
XIII	99
Akcesoria:	
Konsola PLAYSTATION 2	
zupełnie nowe ceny	**tel.,www**
Action Replay Max Evo	229
Dual Mini Pad	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	139
Extreme Action Pad Logitech	89
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video do 3 konsol	39
Kierownica Saitek	239
Kierownica Logitech Driving Force	319
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Klawiatura Logitech	179
Link Cable	19,90



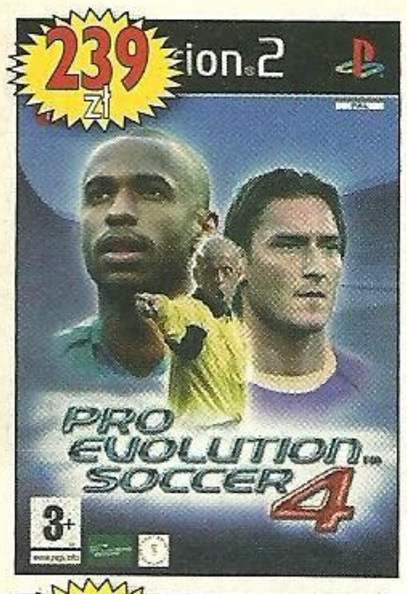
Mata do tańca Joytech	69
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	119
MultiTap	79
MultiTap OEM	49,90
Optyczny kabel	29,90
Pad Saitek	od 49
Pilot do nowych modeli konsol	49
Pilot universalny (konsola, TV)	99
Piloty DVD	od 39,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pionowa Sony	49
Podstawka pozioma Sony	49
Przedłużacz do joypada	19,90
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	65
RFU	29,90
RGB	12,90

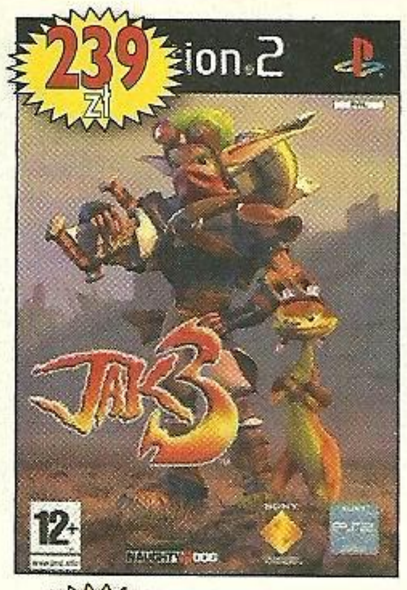
PLAYSTATION/PS ONE

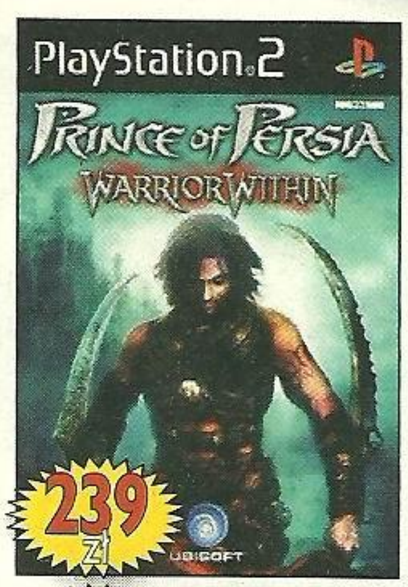
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DRIVER 2	89
FIFA 2005	79
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	139
FINAL FANTASY ORIGINS	159
GAUNTLET LEGENDS	59
GRAN TURISMO 2	99
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HUGO: Frog Fighter	119
MEDAL OF HONOR 1+2	69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	39
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2	69
RAYMAN	59
SILENT BOMBER	59

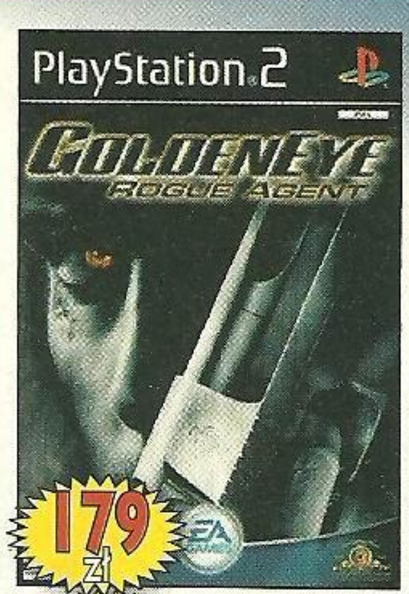
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

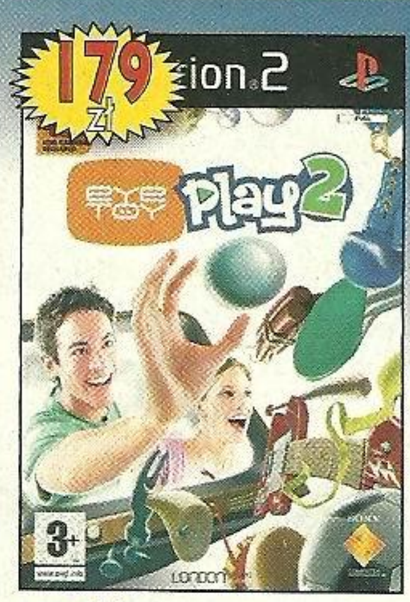
... podobno najlepszy sklep z grami w Polsce

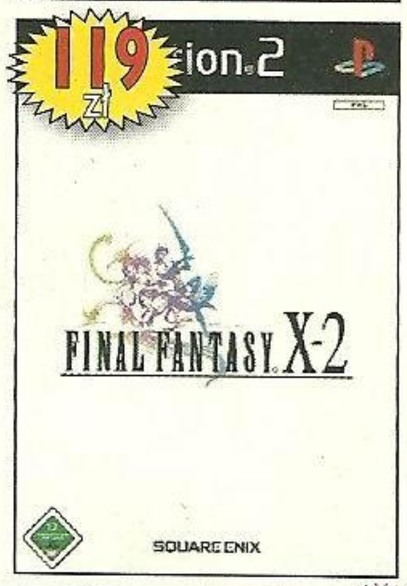


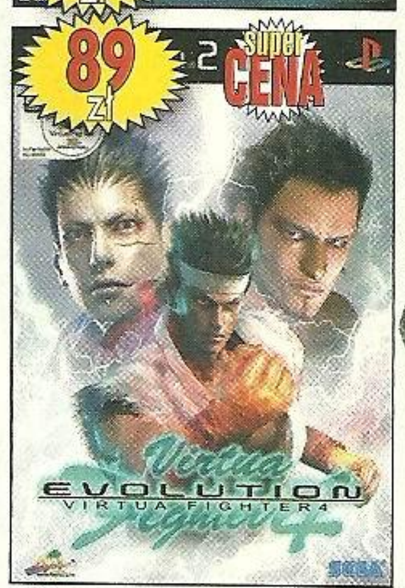






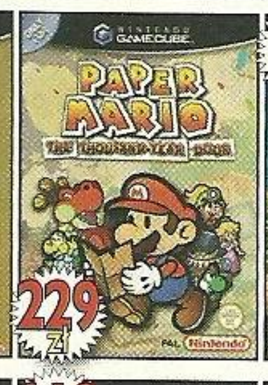


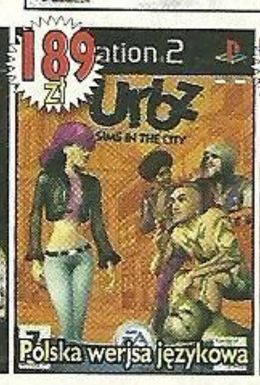


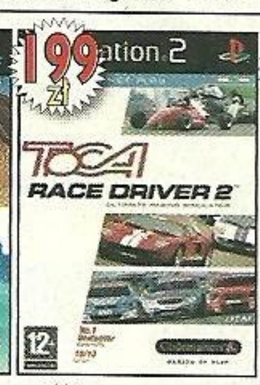


Nokia N-Gage QD + Fifa 2005

konsola GameCube + joypad







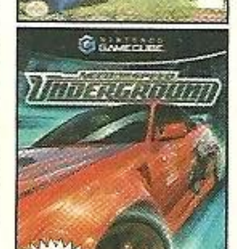
Donkey Konga + kontroler

Karta pamięci GameCube

STUART LITTLE 2	99
TEKKEN 3	99
TONY HAWK 4	69
TOSINDEN 4	59
Akcesoria:	
PS One	399
Joypad analogowy DualShark	49
Link cable	29.90
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	12,90
RGB + AV cable	24.90
Standard Pad	12.90
Standard Pad x2	19.90

GAMECUBE

007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
CALL OF DUTY Finest Hour	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
F-ZERO GX	139
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	195
MARIO GOLF	239
MARIO KART: Double Dash	99
MARIO PARTY 4	139
MARIO PARTY 5	139
METAL GEAR SOLID Twin Snakes	219
METROID PRIME	139
METROID PRIME 2	229
NEED FOR SPEED Underground 2	189
PAPER MARIO	229
PIKMIN	119
PIKMIN 2	229
POKEMON COLLOSEUM + Karta Pamięci	249
SOUL CALIBUR 2	139



SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TALES OF SYMPHONIA	229
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
URBS: Sims in the City	199
WARIO WARE	299
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
NIGHTFIRE	89
SIMS: Bustin' Out	79
SPIDER-MAN	69
TONY HAWK 3	59
TY The Tasmanian Tiger 2	79
X-MEN: Next Dimension	79

X-BOX

007: Everything or Nothing	199
007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
BURNOUT 3	199
CALL OF DUTY Finest Hour	229
DEF JAM Fight for NY	199
DOA: Beach Volley	129
FIFA 2004	79
HALO	159
HALO 2	259
HALO 2 + XBox Live!	319
LORD OF THE RINGS: The Return of The King	79
LORD OF THE RINGS: The Third Age	199
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	79
MORTAL COMBAT: Deception	209
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	189
NHL 2005	185
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259
PROJECT GOTHAM RACING 2	199
SHARK TALE	229

SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX 3	79
Akcesoria:	
X-Box	799
Joypady nieoryg.	od 69
Joypad XS Logitech	89
Pilot DVD	69
RGB Scart + Optic Out	79
RGB Scart + Optic + S-Video	119
zestaw Hedset-ów BigBen (2 szt.)	165
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
ADVANCE WARS	199
BALDURS's GATE: Dark Alliance	119
CRASH NITRO CART	99
DONKEY KONG COUNTRY 2	189
FIFA 2005	130
FINAL FANTASY TACTICS	199
F-ZERO GP LEGEND	199
GOLDEN SUN 2	189
GT ADVANCE 3	209
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
HARVEST MOON	219
HOT WHEELS VELOCITY X	159
MARIO ADVANCE 4	209
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
MAX PAYNE	49,90
MEDAL OF HONOR: Infiltrator	119
METROID FUSION	199
MOTO RACER 2	99
NFS: Underground	199
NFS: Unleashed	119
PITFALL: The Lost Espedition	199
POKEMON Fire Red/Leafy Green	229
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew.	219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew.	219
POKEMON Ruby	209

POKEMON Saphire	209
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	119
RETURN OF THE KING	119
SIMS: Bustin Out	119
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SWORD OF MANA	189
TONY HAWK Underground	199
TONY HAWK Underground 2	199
WARIOLAND 4	199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Link to Past	199
ZELDA Mihish Cap	189
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP	479
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lampka	19,90
Lupa GBA SP	29,90
Lupa z podświetleniem	24,90
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
RGB XBOX Multi AV	39,90
Słuchawki	22
Słuchawki GBA SP + adaptor	29
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: podełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, pokowiec, link	79

NOKIA N-GAGE

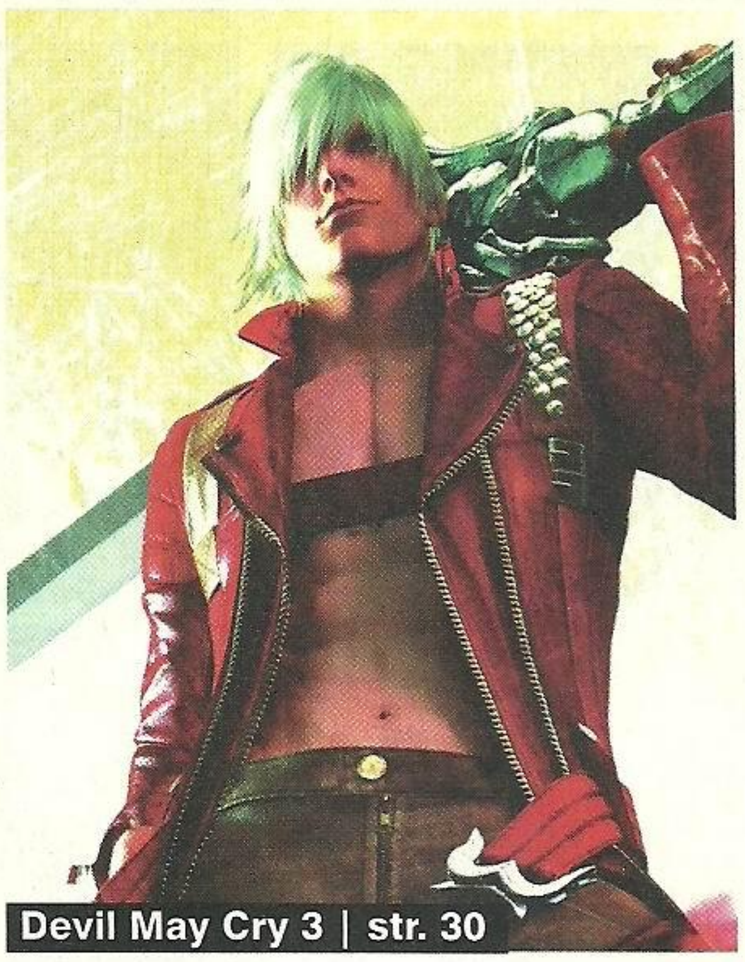
Gry, Akcesoria ..... www, tel.

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 17 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

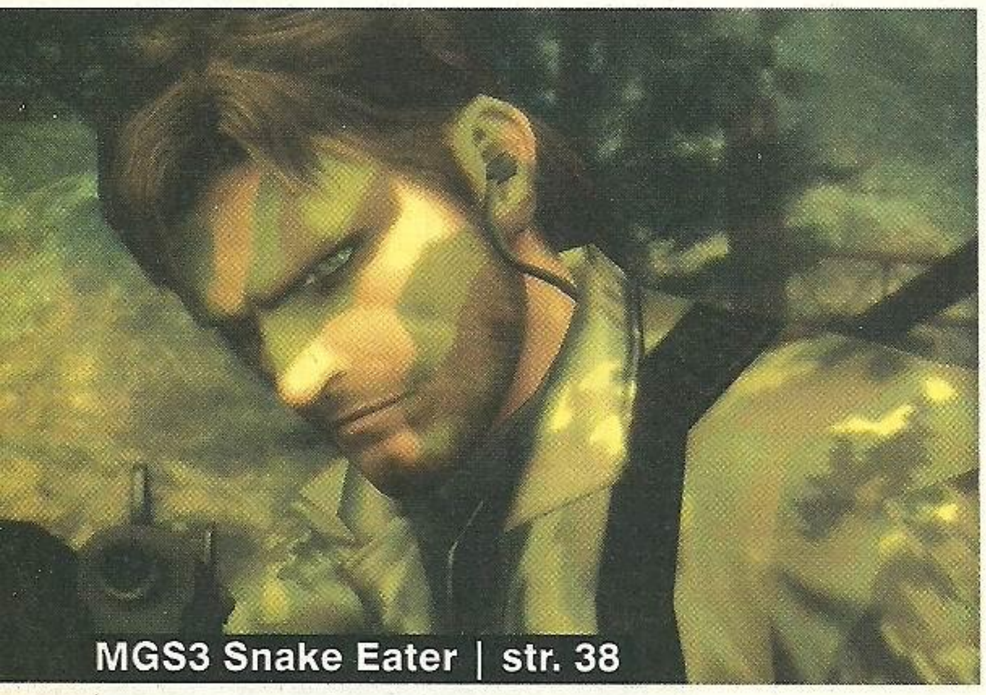
ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO

Project: Snowblind | str. 26



Devil May Cry 3 | str. 30

Dekada PlayStation | str. 42



MGS3 Snake Eater | str. 38

PSP: Made in England | str. 34

NDS: U Can Touch This! | str. 22

Star Wars: KOTOR 2 | str. 72

Ghost Recon 2 | str. 56

JAK 3 | str. 64

Metroid Prime 2 | str. 60

Witajcie! Dziś będzie krótko, a więc przejdźmy od razu do meritum. Numer piekielnie gorący, bo i działo się dużo. Marcellus dorwał temat z okładki – roboczą wersję Devil May Cry 3: Dante's Awakening, którą rozwalił w odpowiednim artykule. Matt odwiedził w Amsterdamie twórców Killzone, a potem grał w długo oczekiwany Project: Snowblind, który zaskakuje nie tylko genialną grafiką. Z kolei Mielu sprawdza amerykańską wersję Metal Gear Solid 3, Kaxi bije pokłony przed Nintendo ściskając w ręku DSa, zaś Blizzard oddaje hołd PlayStation w artykule odkrywającym kulisy powstawania tej maszyny. Wprawdzie nie udało nam się zorganizować własnego egzemplarza PSP, bo numer oddaliśmy do druku dokładnie w dniu japońskiej premiery, ale podczas wycieczki po londyńskich biurach Sony zobaczyłem wystarczająco wiele, by się tym z Wami podzielić w stosownym miejscu. Krótko mówiąc – oprócz recenzji na święta przyszykowaliśmy tony specjałów, dzięki którym na pewno będzie co czytać w wolne dni. I w co grać, naturalnie, o czym przekonacie się czytając recenzje.
Pozostaje mi tylko złożyć Wam w imieniu ekipy N+ najserdeczniejsze życzenia Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. Życzymy zdrowia, stosów konsol i gier pod choinką oraz czasu, by się tym wszystkim bawić. Trzymajmy się razem – do zobaczenia pod koniec stycznia.
Gulash ■ ■

Greetings: Asik & Olo - we did it! I love you...
Wszyscy, którzy nas wspierali i wspierają nadal - dzięki za zaufanie! Merry Xmas!

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Project: Snowblind 26
Od niedawna głośno jest o tej grze. Sprawdzamy ją w akcji!

Devil May Cry 3 30
Trzecia część Devila wydaje sie zmierzać w dobrym kierunku. Molestujemy nową betę!

PSP: Made in England 34
Wizyta w Londynie - raport z obcowania z PSP i testowania opracowywanych gier.

Metal Gear Solid 3 Snake Eater 38
Na europejską wersję poczekamy do marca - tymczasem przyglądamy się amerykańskiej.

Dekada PlayStation 42
Jak hartowała się stal, czyli kulisy powstania szarej maszynki.

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Resident Evil 4 14
Nowe info o horrorze Capcom!

Tekken 5 18
Świeże wieści z obozu Namco.

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Ape Escape Pumped & Primed 63
Aces of War 71
American Chopper 66
Backyard Wrestling 2 53
Blinx 2 47
Call of Duty: Finest Hour 68
Crash 'n' Burn 46
Dragon Ball Z Budokai 3 75
Fight Club 66
GITS: Stand Alone Complex 63
Godzilla Save The Earth 55
Jak 3 64
King Arthur 58
Lemony Snickets 58
Metroid Prime 2 Echoes 60
Miami Vice 71
Metal Slug 3 71
Nightmare of Druaga 55
Paper Mario: AT-YD 62
Pro Evolution Soccer 4 67
Rumble Roses 48
Scaler 59
Spyro: A Hero's Tail 74
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 - The Sith Lords 72
Suzuki Racing 66
The Incredibles 54
TOCA Race Driver 2 53
Tom Clancy's Ghost Recon 2 56
Tron 2.0 Killer App 70

HELP
Neo Plus na ratunek

GTA San Andreas 76
Opis cz. 2 - ukończ grę na sto procent!

STAŁE
Stałe działy w magazynie

Tips & Tricks 80

Pocket Warrior 82
Nowości ze świata kieszonsolek.

PES Party 86
Pro Evo 4 - jak grać?

PS one Zone 67
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki.

Fight Club 84
Wszystko o konsolowych mordobiciach.

Online World 81
Konsole w sieci.

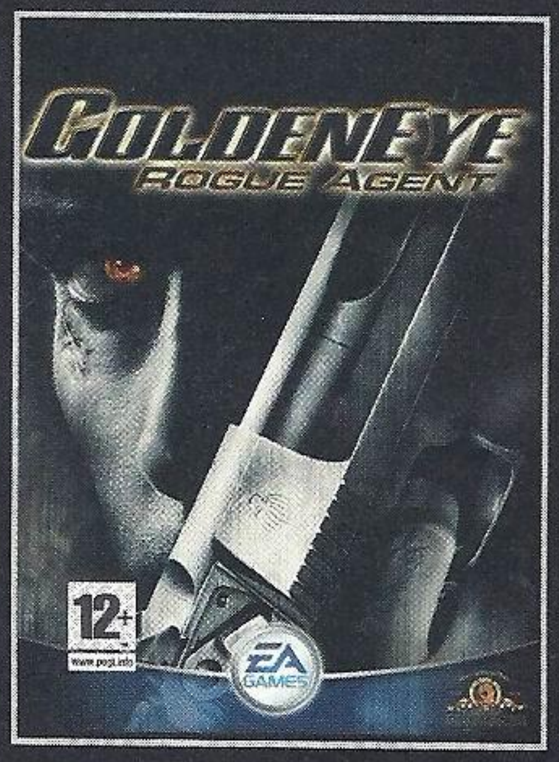
NEON 88
Radosna twórczość czytelników i autorów.

FAQ & Forum 95
Listy czytelników w imadle Banana.

Retrospekcja 97
Pięć lat temu w Neo Plus.

**Gra online jest dostępna na wszystkich platformach. Patrz szczegółowe informacje z tyłu opakowania. Dla gry online konieczne jest POŁĄCZENIE INTERNETOWE.
GoldenEye Rogue Agent Interactive Game (wszystkie kody źródłowe, wszystkie inne komponenty audiowizualne) jest znakiem zastrzeżonym © 2004 Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. Logo James Bond Gun oraz Iris i wszystkie inne cechy związane z postacią Jamesa Bonda są znakami zastrzeżonymi © 1962-2004 Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. GoldenEye Rogue Agent jest znakiem handlowym Danjaq, LLC, oraz United Artists Corporation. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Logo "PlayStation" oraz Rodziny "PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logo Microsoft, Xbox, oraz Xbox są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w U.S.A. i/lub w innych krajach. LOGO NINTENDO GAMECUBE ORAZ THE NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™.

MOGĄ CI ODEBRAĆ LICENCJĘ NA ZABIJANIE
ALE NIE TWOJĄ ŻĄDZĘ



WYSZKOLONY JAKO ELITARNY AGENT MI6, ZOSTAŁEŚ USUNIĘTY
Z ICH SZEREGÓW Z POWODU SWOJEJ BRAWURY I BRUTALNOŚCI.
TERAZ, BĘDĄC AGENTEM ROGUE, WYKORZYSTASZ SWOJE PRZESZKOLENIE
W POŁĄCZENIU Z ARSENAŁEM PONAD 100 RODZAJÓW BRONI W OBU DŁONIACH.
OTO TWOJA DROGA NA SZCZYT KRYMINALNEGO PODZIEMIA. TWOJA KRUCJATA ZEMSTY,
PRZEZNACZONA DLA JEDNEGO LUB WIELU GRACZY, Z PODZIAŁEM EKRANU LUB W FORMIE
GRY ONLINE** ROZPOCZYNA SIĘ NA STRONIE EAGAMES.CO.UK/BOND

MGM INTERACTIVE
PlayStation.2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
EA GAMES
Challenge Everything

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

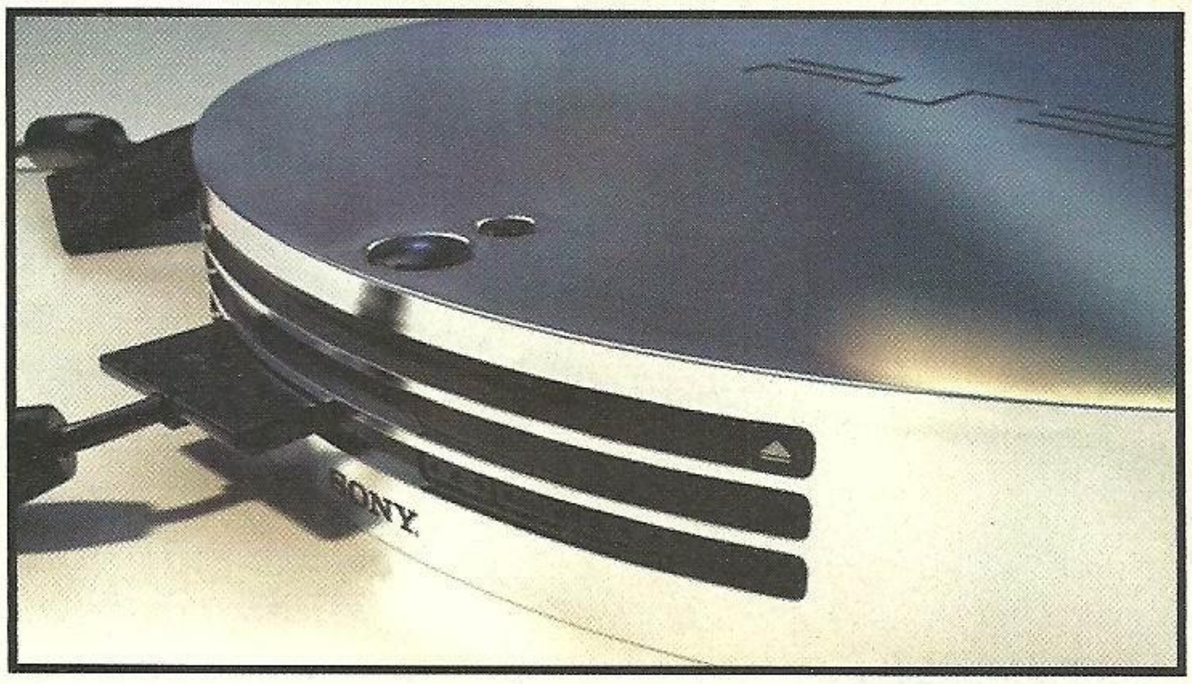
NEWS INDEX

06 PlayStation 3 - nowe info
06 MX vs ATV Unleashed
08 Azumi
08 Playboy: The Mansion
10 Tom Clancy's Rainbow Six 4
12 Uefa Champions League
12 Nfl Street 2
14 Resident Evil 4
15 Nanobreaker
16 Cold Fear
16 Disaster Report 2
17 Enthusia Professional Racing
18 Tekken 5
19 Sniper Elite
19 Suikoden IV
20 Lego Star Wars
20 Top Gear RPM Tunning
21 Fury Tales

WIEŚCI O PLAYSTATION 3

>> CHIP NVIDIA W KONSOLI SONY!

Na temat PlayStation 3 wiadomo ciągle bardzo niewiele. Sprzęt być może istnieje już na papierze, ale Sony póki co skupia wszystkie siły na PS2. W ostatnim czasie wypłynęło jednak kilka ciekawych faktów na temat chipsetu napędzającego nową konsolę japońskiego giganta. Głównym procesorem zarządzającym architekturą PS3 będzie Cell (po polsku „komórka"). Cell to projekt, który Sony stworzyło dzięki współpracy z takimi potentatami jak Toshiba i IBM. Chip oparty będzie na wielojądrowej i wielopasmowej architekturze, a w przyszłości wykorzystany zostanie także w telewizorach i komputerach nowej generacji! Wnętrze „komórki" to kilka niezależnych, 64-bitowych, współpracujących ze sobą procesorów. Taka architektura przeliczy w ciągu sekundy 16 trylionów równań, co czyni ją obecnie dziesięć razy szybszą od technologii współcześnie panujących nam konsolek. Cell zaprojektowany został tak, aby pracować samodzielnie, bądź też wspomagać swoimi obliczeniami jakieś większe, połączone środowisko urządzeń. Dodatkowo potrafi on obsłużyć nie jedno, lecz kilka systemów operacyjnych jednocześnie. Robi wrażenie! „W przyszłości świat elektronicznych urządzeń skupi się wokół sieciowej współpracy" powiedział Ken Kutaragi, po czym dodał „współczesna architektura PC jest już bliska osiągnięcia limitu wydajności". Mimo, iż IBM i Toshiba planują wypuszczenie The Cell w połowie 2005 roku, Sony chce pokazać prototyp PlayStation 3 w maju na E3 2005, a oficjalną sprzedaż konsoli rozpocząć w 2006. Więcej informacji na temat Cell dostępnych będzie na konferencji International Solid State Circuits, która odbędzie się już w lutym. Sony uchyliło także rąbka tajemnicy odnośnie procesora graficznego, który znajdzie się na pokładzie PlayStation 3. Wiemy już, że japoński potentat połączył swe siły z firmą NVIDIA, która od dwóch lat ściśle współpracuje z Sony przy jednostce graficznej nowej generacji. „Połączenie rewolucyjnego procesora Cell i najnowszych graficznych rozwiązań Nvidia umożliwi twórcom gier pokazanie obrazów o niespotykanej dotąd jakości" – powiedział Jen-Hsun Huang, szef korporacji NVIDIA.



„W przyszłości, domowe systemy elektronicznej rozrywki i komputery PC będą działały w zsynchronizowanym środowisku, a współpraca Sony z Nvidią wydaje się najlepszym na to przykładem" – powiedział Ken Kutaragi – „nasza współpraca ma na celu nie tylko dostarczenie chipów graficznych do PS3, ale również urządzeń do pisania gier nowej generacji (development kit)". Słowa Kutaragiego mogą wydawać się nieco kontrowersyjne dla osób, które nigdy nie dopuszczały do wiadomości symbiozy środowiska konsolowego z PC. Wszystkie spekulacje odnośnie PlayStation 3 powinny zostać rozwiane na wspomnianym już wcześniej E3 2005. Swoją drogą, obserwujemy dziwną rotację. Microsoft rozwiązał umowę z Nvidią i nowego Xboxa zasili graficzny chip ATi Technologies. Teraz dowiadujemy się o blisko dwuletniej współpracy producenta kart GeForce z Sony. O dalszych losach PS3 i konsol kolejnej generacji informować będziemy Was na bieżąco, bo to gorący temat. ■■

MX vs ATV UNLEASHED

>> COMEBACK MISTRZÓW EKSTREMALNYCH JAZD

Rainbow Studios zna się na jazdach ekstremalnych, jak nikt inny. Pięć milionów sprzedanych gier spod znaku ATV Off-Road Fury na PlayStation 2 i bardzo wysokie oceny przyznane MX Unleashed to wyniki, o jakich konkurencyjne firmy mogą jedynie pomarzyć. Teraz jednak pora na coś znacznie większego. Po dokładnym przeanalizowaniu mocnych i słabych stron poprzednich gier, Rainbow Studios przymierza się do wypuszczenia megakombajnu o nazwie MX vs. ATV Unleashed. Nowa gra „tęczowych" wypuści nas na zróżnicowane trasy, gdzie jeździć można zarówno wyczynowymi motorkami, jak i czterokołowymi quadami. Będzie to swoisty mix najlepszych wyczynowych wyścigów tej firmy. Mocnym punktem na pewno będzie realistyczna fizyka i spora dynamika jazdy. Nawet, jeśli Rainbow Studios żywcem skopiowałoby te elementy z MX Unleashed, ciężko byłoby się przyczepić. Tamtą grę zawsze obsługiwało się bardzo przyjemnie, począwszy od wyścigów wolnych motorków, a na ogromnych terenówkach, czy samolotach skończywszy.

W grze oprócz motocykli i czterokołowców ponownie znajdziemy pojazdy terenowe, dwupłatowce, helikoptery, a nawet uliczne ścigacze, wyciskające (jak się okazuje) na piaszczystym terenie całkiem niezłe rezultaty.

MX vs ATV jawi się jako prawdziwy hipermarket. Już na początku przywita Was pięćdziesiąt licencjonowanych wehikułów, tyle samo tras, blisko dwudziestu czterech rajdowców i przebogaty, rockowo-metalowy soundtrack. Dołóżcie do tego znacznie poprawioną oprawę graficzną, ogromne, piaszczyste tereny oferujące masę skrótów oraz kilka minigier. O tak, gry Rainbow Studios nigdy szybko się nie kończą. No i ta mnogość trybów. Dość powiedzieć, że znajdzie się tu kariera i budowanie własnej popularności w trybie dla samotników oraz sieciowy multiplayer, w którym zaszalejecie nawet w sześć osób. Zawsze też można ścigać się z kolegą na podzielonym ekranie, a ostatecznie spróbować swych sił w Pro Physics Mode, gdzie realizm fizyki podkręcony został do maksimum. W trybie Single Player z radością przywitacie możliwość swobodnego podróżowania po świecie gry i brania udziału w całej masie rozgrywających się dookoła zawodów. Aha, jeśli mapki wydadzą się Wam zbyt duże, zawsze można skorzystać ze specjalnego teleportera, przenoszącego motocyklistę w inne miejsce. Zaoszczędzi to nieco czasu i pozwoli skupić się na tym, co najważniejsze, czyli szalonych, maksymalnie popisowych wyścigach.

Same wyścigi natomiast w dużej mierze opierają się nie tylko na wygranej, ale także trzaskaniu efektownych akrobacji. Tym razem Rainbow jeszcze bardziej pofałdowało wszystkie te wydmy i nierówności terenu, przez co pojazdy skakać będą wyżej niż kiedykolwiek. Układanie efektownych, powietrznych ewolucji także zajmie więcej czasu. ■■

DEV: RAINBOW STUDIOS WYD: THQ KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: 2005

newsflash

Pierwsza gra na Xbox dwa?

WarDevil: Unleash the Beast Within to tytuł gry, której zdjęcia obiegają właśnie cały świat. Brytyjski developer Digi-Guys dłubie przy tym tytule już od ponad piętnastu miesięcy i obiecuje wypuścić go na Xbox 2 jeszcze przed końcem 2005 roku. Niewiele wiadomo o samej grze, poza tym, że wcielimy się w postać tytułowego „WarDevila", który musi wykombinować, jak zdławić bestię, która w nim drzemie. Połączenie fenomenalnych obrazów 3D z filmową narracją zapowiada się nieźle, zobaczymy jak wyjdzie w praniu. To na pewno nie ostatnia informacja na temat tej gry. Screen ładny?

Duże HALO!

Ciągle mało Halo 2? Jeśli tak, to mamy kilka sposobów, jak temu zaradzić. Poza ponownym kończeniem gry na poziomie Legendary i spędzaniu nieskończonej ilości godzin na Live!, zawsze możecie rozejrzeć się za świeżo wydaną w USA książką – The Art of Halo: Creating a Virtual World. Jej autorem jest Eric S. Trautmann, a kniga liczy sobie 176 stron. Dowiecie się z niej niemal wszystkiego na temat procesu powstawania gry, a na dokładkę zaspokoicie oczy ogromną ilością szkiców, obrazów z gry oraz tapet. Problemy z tego typu książkami są z reguły dwa: zbyt małe shoty, aby w pełni podziwiać ich klasę lub niekompletne i mało szczegółowe informacje. The Art of Halo nie powiela tych błędów i jest raczej dobrym pomysłem, aby kontynuować zajawkę. Pod warunkiem, że angielski nie zardzewiał.

Więcej wojowników

Koei potwierdziło, że pracuje nad kolejną częścią swojej sagi o brodatych chińskich generałach. Dynasty Warriors 5 ukaże się w Europie już wiosną 2005 roku.

Będzie nowy Conflict!

Choć Conflict: Vietnam nie był tak dobry, jak Desert Storm 2, to i tak cieszymy się z informacji o najnowszej części. Wiadomo, że opracowuje ją jak zwykle ekipa Pivotal Games, będzie dotyczyć walki z terroryzmem i ukaże się jesienią 2005 roku pod tytułem Conflict: Global Terror.

KONAMI

www.konami-europe.com

PRO EVOLUTION SOCCER 4™

Czym jest dla Ciebie prawdziwy futbol?

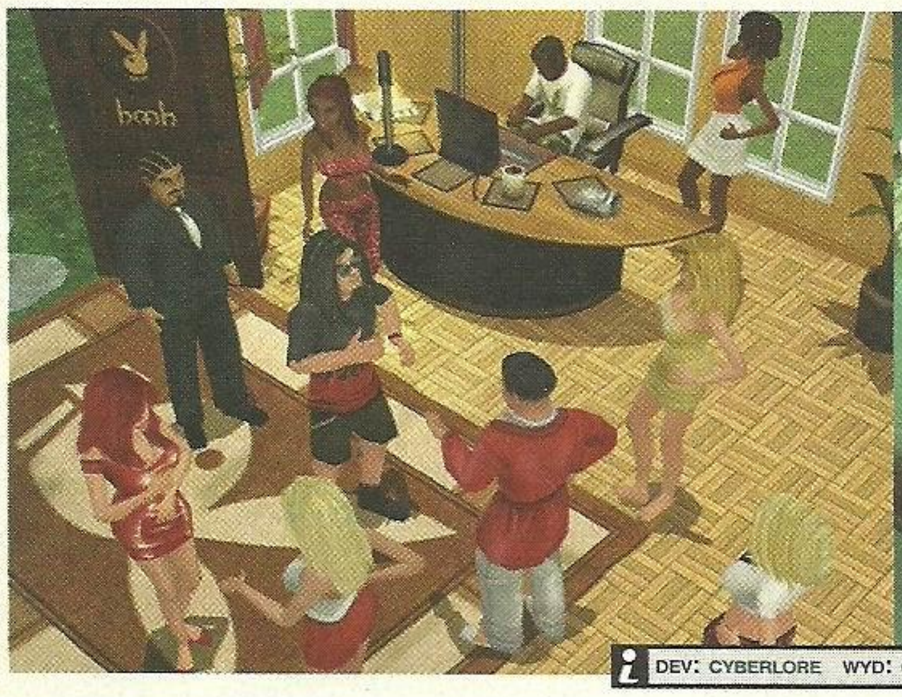
PlayStation 2 PlayStation XBOX PC DVD ROM

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

Już w sklepach!

„PlayStation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox i logo Xbox są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są wykorzystane za licencją Microsoft. „KONAMI" i „PRO EVOLUTION SOCCER" są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi KONAMI CORPORATION. © 1996 JFA © 2002 JFA NAHX 7200 Korea Football Association Specjalne podziękowania dla Fortuna, MUKTA, SEJIN, Denisa za udostępnienie nazwy Koreańskiej Drużyny Narodowej. Wykorzystanie prawdziwych nazwisk i podobizn zawodników jest autoryzowane przez FIFPro i ich stowarzyszenia członkowskie. Wszystkie inne prawa autorskie należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją. adidas, logo adidas i znak handlowy z trzema paskami są zarejestrowanymi znakami handlowymi adidas-Salomon group, wykorzystanymi za pozwoleniem. Poteko jest znakiem handlowym adidas-Salomon group, użytym za pozwoleniem oficjalnie licencjonowanym przez Errea SpA. Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campionato Nacional de Liga 2003/04 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją.

I pomyśleć, że cały ten oszałamiający sukces Hugh Hefner osiągnął dzięki kilkuset dolarom w kieszeni i wizji, która pierwszy raz zaświeciła mu w głowie w 1953 roku. Gracze będą mieli okazję to powtórzyć.



Balangowanie u Hefa może być niezłe, ale wszystko to dopiero po ciężkiej pracy.

DEV: CYBERLORE WYD: GROOVE GAMES KONSOLA: PS2 TERMIN: STYCZEŃ

PLAYBOY THE MANSION

>> JEST TYLKO JEDEN KRÓL WYDAWNICZY. HEF...

Hugh Hefner (w skrócie po prostu Hef) to właściciel i wydawca jednego z największych światowych magazynów dla dorosłych. Playboya rozpoznaje każdy, a Cyberlore Studios po zawarciu stosownych umów już niebawem pozwoli nam wcielić się w prasowego magnata i samodzielnie spróbować swoich sił w budowaniu wydawniczego imperium. O dziwo, istnieje spore podobieństwo Playboy: The Mansion, do popularnego taśmociągu o nazwie The Sims. Pomijając już nawet graficzne naleciałości z serii EA, wszystkie postacie w Playboyu posługują się zabawnym, tylko sobie znanym językiem. Mało tego: aby akcja się rozwijała należy bardzo dokładnie wypełniać stawiane przed nami zadania, co też jakoś nieodłącznie kojarzy się z pociesznymi Simsami.

Jednak poza tymi kilkoma odniesieniami, Playboy: The Mansion stanowi zupełnie inną zabawkę i wcale nie mamy tu na myśli większej ilości piersi przewalających się przez produkt Cyberlore Studios. Ogromnej ilości wódki, masy kobiet klejących się do Hefa i życia w luksusie również nie. Głównym dochodem gracza i jednocześnie oczkiem w jego głowie będzie przede wszystkim pismo i to właśnie o jego rozwój należało będzie zadbać. Odpowiednio wykwalifikowani dziennikarze, modelki i profesjonalni fotografowie to podstawowy rdzeń każdej gazety z kolorowymi obrazkami, więc tutaj też nie może ich zabraknąć. Aby Playboy był atrakcyjny, trzeba będzie zadbać również o znane osobistości skłonne pokazać swoim czytelnikom odsłonięte to i owo. Nie należy zapominać także o szukaniu tych wszystkich genetycznie hodowanych kobiet na rozkładówki. Innymi słowy, będzie masa fajnej roboty, ale to nie wszystko. Hefner musi troszczyć się o dobre stosunki z wpływowymi ludźmi i jednocześnie bawić w dobrego gospodarza. Jeśli między podwładnymi wybuchną jakieś sprzeczki – Hef powinien się tym zająć. Nie chcemy przecież, aby na dzień przed ważną sesją zdolny fotograf odszedł do konkurencji. Jasne, zawsze można zatrudnić innego, ale gorsza jakość zdjęć nie sprzeda tyle pism, ile powinna.

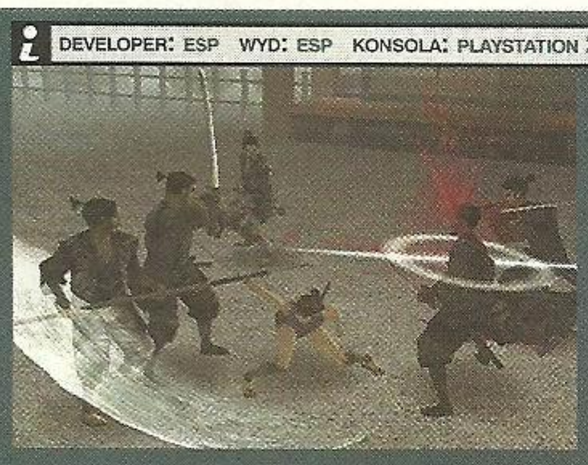
Oprócz tego, należy dbać o dobre stosunki z reklamodawcami, bo zerwane umowy oznaczają mniejsze wpływy do kieszeni. Wróćmy jednak do zawartości pisma. Jak wszyscy dobrze wiemy, składa się ono z kilku działów. Cyfrowy Play posortowany będzie na działy techniki, muzyki, polityki, sportu i temu podobnych. Hefner musi kontrolować balans zawartości magazynu, a jeśli sprzedaż spadnie, podpromować periodyk nagimi ciałami. Przez cały czas trzeba też troszczyć się o nowych czytelników i ogólnie unikać strat.

Życie bossa to także przyjemności. Jego „skromna" chatka wypełniona jest po brzegi roznegliżowanymi paniami. Twórcy rezygnują jednak z realizmu za wszelką cenę i idą w kierunku komiksowych, nieco groteskowych rozwiązań. Postacie raczej nie będą składać się z rekordowych ilości szczegółów, a wszystkie pikantne scenki zostaną solidnie ocenzurowane. Jeśli dotychczas wydawało się Wam, że Playboy: The Mansion będzie grą o rozbieraniu panienek i prowadzeniu dostatniego życia, to... ciągle jest w tym trochę racji, jednak głównym celem będą przede wszystkim nowe numery pisma ukazujące się w na całym świecie. Bez nich nie będzie posiadłości i wszystkich tych uroczych pań. Aha, świetnie zapowiada się dobieranie zdjęć na okładkę nowego Playboya. Od graczy zależało będzie, co ostatecznie pójdzie na świecznik, czy będzie topless, czy nie do końca topless i w jakiej pozycji zostanie uchwycone. To także wpłynie w jakimś stopniu na sprzedaż numerków. Już w styczniu zaczniemy wspólnie montować tę gazetę własnymi rękoma! ■ ■

AZUMI

>> MADE IN JAPAN

DEVELOPER: ESP WYD: ESP KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: MARZEC 2005 JAP



Azumi to jeden z filmów, które uświadamiają nam, dlaczego tak bardzo lubimy japońskie kino akcji. Natomiast Entertainment Software Publishing (ESP) jest wydawcą, który pragnie na tej miłości nieco zarobić, już w marcu oferując nam grywalną wersję kinowego hitu. Jeśli uważnie śledziliście Kinematografię, to fabuła Azumi nie jest Wam obca. Przypominamy, że akcja osadzona jest w szesnastym wieku na terenie Japonii, gdzie pewien starzec szkoli gromadkę osieroconych dzieci, aby te stały się skutecznymi i bezkompromisowymi zabójcami. Po co? Otóż władzę w Japonii dzierży trzech bezwzględnych generałów, wiecznie wszczynających jakieś konflikty, zaś pozbycie się ich wszystkich jest jednym z podstawowych założeń pokoju. Wśród ćwiczących sierotek dzielnie wywija Azumi. Film dobitnie pokazuje, że dziecko wyuczyło się wojennego fachu aż za dobrze, ale jak będzie w grze?

Azumi zapowiada się na rasowego siekacza, w którym zwinna Azjatka rozpłata mieczem gigantyczną ilość opryszków. Swoją drogą, po takiej licencji nie spodziewaliśmy się niczego innego. Autorzy wyposażyli Azumi w trzy bojowe pozycje i w zależności od tego, do której się przymierzycie, dziewczyna wystrzeli z innym zestawem ciosów. Jedna z nich pozwoli trzaskać zamaszyste kombosy mieczem, druga ułatwi walkę w krótkim dystansie, trzecia natomiast zdejmie oponentów stojących nieco dalej. Raczej oczywisty jest też fakt, że Azumi wyposażono w kilka fachowych uników i kontr, bo bez tego trudno się dziś żyje w świecie konsolowych slasherów. Ciągle cisza, jeśli idzie o tryb multiplayer, wiemy jednak, co czeka na graczy na pewno. Jedną z możliwości będzie „Shimei", wycieczka Azumi przez scenariusz, siekanie i wypełnianie narzuconych przez programistów zadań. Natomiast tryb „Tanren" służył będzie do swobodnego podróżowania po uprzednio zaliczonych planszach i tłuczenie poziomów doświadczenia. Czekamy na potwierdzenie terminu wydania gry w Europie i USA. ■ ■

newsplash

Europejskie dodatki

W najnowszym wywiadzie Hideo Kojima do spółki z Yoji Shinkawą potwierdzili, iż europejska wersja MGS3: Snake Eater utonie w dodatkach. Tradycyjnie już pojawi się poziom trudności European Extreme, a ponadto Duel Mode pozwalający graczom na walkę przeciw kolejno występującym po sobie bossom oraz Theater Mode, w którym sprawdzimy wszystkie sekwencje video. Kojima nie wyklucza ponadto edycji w stylu Substance, która pojawi się odpowiednio później. Znajdą się tam pewnikiem VR Missions i jakieś dokumenty. Przypomnijmy, iż Amerykanie czekali na MGS2 Substance równo rok od premiery oryginału.

Team Ninja i reszta świata

Tomonobu Itagaki, szef zespołu Team Ninja potwierdził, że ekipa odpowiedzialna za obłędnie dobre Ninja Gaiden i serię Dead or Alive przymierza się przynajmniej do jednego projektu na PlayStation 3 lub Nintendo Revolution. Wiadomość jest o tyle szokująca, że developer ten znany jest z ogromnego przywiązania do platformy Microsoftu i zamierza też czynnie wspomagać kolejnego Xboxa. Itagaki-san stale powtarzał, że pracuje przy Xboxie, gdyż jest to najmocniejsza platforma na rynku. Czy nowe systemy zmienią jego gusta i lojalność zespołu?

Gorylki rozrabiają?

Eidos pozytywnie zareagował na fakt, że od dnia premiery ShellShock: Nam'67 rozszedł się po świecie w nakładzie 800 tysięcy sztuk. Sequel jest już drodze.

Wirtualne narkotyki dla każdego

Lubicie kontrowersyjne gry? Nagual Games lubi i szykuje się do wypuszczenia czegoś o nazwie Dealer – Chronic, Pills & Coke. Tytuł inspirowany będzie serią GTA i pozwoli graczom na wczucie się w rolę narkotykowego roznosiciela. Zadaniem głównego bohatera będzie mozolne budowanie „białego imperium" i pięcie się ku szczytom undergroundowej kariery. Początkowe zadanka pokroju roznoszenia lekkich narkotyków szybko przerzucą się na konieczność zarządzania domami publicznymi, a z czasem własnymi plantacjami zieleni. Gra, której głównym założeniem będzie promocja białej śmierci ciągle czeka na wydawcę. Wiemy, że na pewno będzie to kontrowersyjny tytuł, na którym powiesi się niejednego psa. Producent ma nadzieję zapodać tę grę posiadaczom PS2, Xboxa i PC. Zobaczymy...

Final Fantasy XII spóźnione

Yoichi Wada, główny dyrektor Square Enix zabrał głos w sprawie Final Fantasy XII. I było to krótkie oświadczenie – gra na pewno nie ukaże się w Japonii przed początkiem przyszłego roku finansowego, a więc nie wcześniej, niż 1 kwietnia 2005. Wyjaśnienia jeszcze nie podano, przypomnijmy jednak, że premiera FFXII planowana była pierwotnie na lato 2004. Na otarcie łez 27 listopada Kraj Kwitnącej Wiśni łyknął inny megaprzebój z wytwórni Square Enix – Dragon Quest VIII.

MPEG4 w przenośnej konsoli

Oficjalnie już wiemy, że konsolka PSP ma wbudowane dekodery do odtwarzania filmów w formacie MPEG4. Filmy można ściągać na maleńką kartę pamięci Memory Stick Duo i odtwarzać w identyczny sposób jak pliki MP3. Przypomnijmy, iż oprócz MPEG4, MP3 i gier, PlayStation Portable współpracuje również z ATRAC3 – opracowanym przez Sony standardem zapisu dźwięku.

wymieniaj gry za darmo...
www.swapzilla.pl
PONAD 1000 GIER, KONSOL I AKCESORII NA WYMIANĘ!

DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

firma wysyłkowa

RENOMA

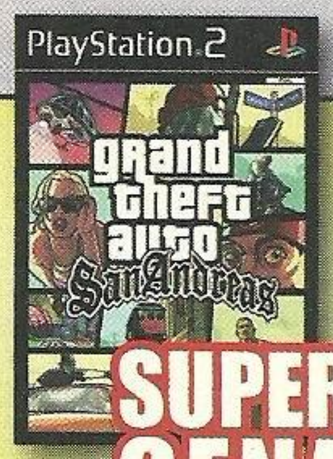
tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

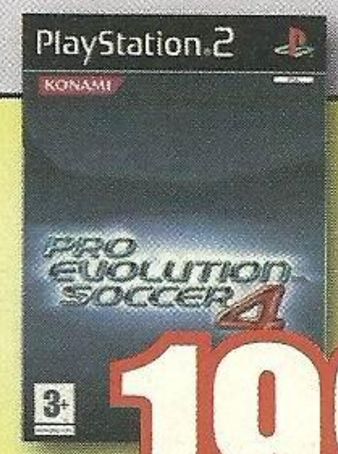
e-mail: renoma@tenbit.pl

05-300 Mińsk Mazowiecki; ul. Stanisławowska 1/18

139



SUPER CENA!



199

Ekstra Gry

PS 2

	nowe	używ.
PS2	689,-	od 449,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	105,-	89,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt.	179,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	179,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	139,-
ARMORED CORE 2	159,-	79,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-
BALDURS GATE	119,-	89,-
BALDURS GATE 2	199,-	139,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	139,-
BLOODY ROAR 4	199,-	99,-
BOUNCER	199,-	79,-
BURNOUT 2	129,-	89,-
BURNOUT 3	179,-	139,-
CALL OF DUTY	185,-	149,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-
COLIN 4	129,-	99,-
COLIN 5	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CONFLICT: DESERT STORM	99,-	89,-
CONFLICT: DESERT STORM 2	149,-	119,-
CONFLICT VIETNAM	179,-	139,-
CRASH NITRO	189,-	139,-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	99,-
DEVIL MAY CRY	79,-	69,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-
DRAGON BALL Z 3	199,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DRAKENGARD	189,-	139,-
DRIVER 3	189,-	149,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EURO 2004	189,-	139,-
EYE TOY	109,-	99,-
EYE TOY GROVE	109,-	99,-
FIFA 2004	119,-	99,-
FIFA 2005	185,-	149,-
FIGHT NIGHT 2004	189,-	149,-
FINAL FANTASY X	119,-	99,-
FINAL FANTASY X2	189,-	139,-
FIND THE NEMO	189,-	129,-
FORBIDEN SIREN	189,-	139,-
FORMULA ONE 2004	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	119,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-
GATEWAY 2	199,-	149,-
GOLDEN EYE	185,-	149,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GRAN TURISMO PROLOGUE	149,-	119,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA SAN ANDREAS	219,-	tel.
GTA VICE CITY	129,-	99,-
HARRY POTTER	149,-	119,-
HEAD HUNTER	119,-	79,-
HEAD HUNTER 2	189,-	149,-
HITMAN 2	119,-	99,-
HITMAN CONTRACTS	189,-	139,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 2	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 3	189,-	139,-
KESSEN	109,-	99,-
KILL SWITH	179,-	119,-
KILLZONE	169,-	139,-
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	179,-	119,-
LEGION EXCALIBUR	159,-	119,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	99,-	69,-
LOTR: TRZECIA ERA	185,-	139,-
MAFIA	119,-	89,-
MANHUNT	79,-	69,-
MATRIX	119,-	99,-
MAX PAYNE 2	149,-	99,-
MAXIMO	109,-	79,-
MAXIMO 2	199,-	139,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
MIDNIGHT CLUB 2	159,-	99,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-
MORTAL KOMBAT	149,-	119-
MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149-
MOTO GP 3	199,-	99,-
NBA 2004	179,-	119,-
NBA 2K4	179,-	139,-
NEED FOR SPEED UNDER	79,-	69,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	179,-	139,-
NHL 2005	189,-	139,-
NHL 2K4	179,-	119,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	129,-
ONIMUSHA 3	189,-	139,-
PRINS OF PERSIA	139,-	99,-
PRINS OF PERSIA 2	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	119,-	89,-
PRIMAL	159,-	129,-
PROJECT ZERO	99,-	69,-
PROJECT ZERO 2	169,-	139,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	119,-	79,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	139,-	119,-
PRO EVOLUTION SOCCER 4	199,-	169,-
QUAKE 3	109,-	79,-
R RACING	189,-	139,-
RATCHET AND CLANK 2	99,-	79,-
RATCHET AND CLANK 3	199,-	139,-
RED DEAD REVOLVER	169,-	139,-
RAYMAN 3	199,-	99,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
RICHARD BURNS RALLY	189,-	139,-
RING OF RED	199,-	129,-
RISE TO HONOR	179,-	139,-
SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	149,-	129,-
SILENT HILL 4	199,-	149,-
SING STAR	149,-	129,-
SOCOM	119,-	89,-
SOCOM 2	189,-	139,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SOUL REAVER 3	179,-	139,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPIDER-MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SPLINTER CELL PANDORA	189,-	139,-
SSX 3	149,-	119,-
STAR OCEAN	199,-	149,-
STATE OF ENERGENCY	129,-	79,-
SYPHON FILTER	179,-	139,-
TEKKEN 4	119,-	89,-
TEKKEN TAG T	109,-	79,-
TENCHU	199,-	99,-
THE HULK	189,-	99,-
THE MARK OF KRI	179,-	119,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	149,-	119,-
THIS IS FOOTBALL 2004	189,-	139,-
TIMESPLITTERS	109,-	79,-
TIMESPLITTERS 2	119,-	99,-
TOMB RIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	99,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND 2	189,-	149,-
TRANSFORMERS	199,-	149,-
TRUE CRIME	139,-	99,-
TUROK EVOLUTION	139,-	89,-
TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
VAN HELSING	189,-	139,-
V-RALLY 3	119,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	179,-	129,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	99,-	79,-
WRC 4	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS 2	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

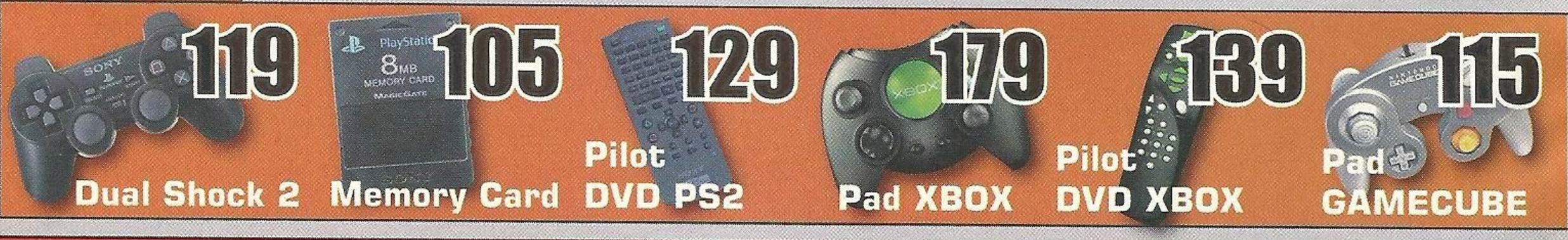
X-BOX

	nowe	używ.
KONSOLA X-BOX	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	179,-	139,-
AMPED 2	199,-	149,-
BAD BOYS 2	179,-	139,-
BLADE 2	199,-	99,-
BURNOUT 3	179,-	149,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	99,-
COLIN 2005	189,-	149,-
CRASH TWINSANITY	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 3	129,-	109,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	139,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
DEUS EX INVISIBLE WAR	179,-	139,-
DRIVER 3	179,-	139,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FABLE	169,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FULL SPECTRUM WARRIORS	149,-	119,-
GOLDEN EYE	185,-	139,-
GROUP CHALLENGE	179,-	129,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	139,-	119,-
HALO 2	209,-	179,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	139,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
LOTR return of the king	79,-	69,-
MAFIA	189,-	139,-
MANHUNT	99,-	79,-
MATRIX	179,-	119,-
MAX PAYNE 2	179,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2004	199,-	99,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	185,-	139,-
NHL 2004	159,-	99,-
NHL 2K4	149,-	149,-
NINJA GAIDEN	149,-	139,-
OTOGI	179,-	159,-
OUT RUN 2	179,-	139,-
PRISONER OF WAR	149,-	99,-
PRO EVO 4	199,-	149,-
PROJECT GOTHAM	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
PSI OPS	189,-	139,-
RAINBOW SIX 3	189,-	139,-
RALLY SPORT CHALL. 2	189,-	149,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	119,-
RIDDICK	189,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL 4	189,-	1499,-
SOUL CALIBUR	169,-	139,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	99,-	79,-
SPLINTER CELL 2	149,-	119,-
SSX 3	189,-	139,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
SUDEKI	189,-	139,-
TAO FENG	199,-	119,-
THE HULK	149,-	119,-
THE SIMPSONS	149,-	119,-
THE SIMPSONS HIT & RUN	179,-	139,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND 2	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TOCA 2	189,-	139,-
TUROK	199,-	99,-
UNREAL 2	179,-	149,-
VAN HELSING	179,-	139,-
WORMS 3D	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	nowe	używ.
KONSOLA G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.	79,-	
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING OR NOTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY CRISTAL	179,-	139,-
HARVEST MOON	189,-	139,-
ISS 2	119,-	99,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY 4	119,-	79,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
NHL 2004	149,-	119,-
P.N.03	159,-	119,-
PIKMIN	149,-	99,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
REBEL STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL VERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR 2	139,-	109,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	99,-
TONY HAWKS UNDERGRUND	119,-	99,-
TUROK	149,-	119,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

Akcesoria



119 Dual Shock 2

105 Memory Card

129 Pilot DVD PS2

179 Pad XBOX

139 Pilot DVD XBOX

115 Pad GAMECUBE

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

W Rainbow Six 4 zastosowano bardzo dobry, sieciowy kod o nazwie „Lighthouse 2.0" (jego wcześniejsza wersja pracowała w Ghost Recon 2), aby rozgrywkę online uczynić optymalnie szybką i płynną.

Nowy silnik graficzny napędzający grę robi niezłe wrażenie - mamy nadzieję, że te screeny nie są w żaden sposób retuszowane.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 4

>> TĘCZA SZEŚĆ W POTRZASKU, ALE ZA TO Z JAKĄ GRAFIKĄ...

Najnowsza część gry, która ciągle czeka na podtytuł, przyniesie ze sobą mnóstwo zmian i nową oprawę graficzną. Tym razem Tęcza Sześć znajdzie się w zupełnie nowym dla niej położeniu. W czwartej części gry jej rola zostanie zdegradowana z myśliwego do zwierzyny łownej. Ktoś bardzo nie lubi tytułowych chłopaków i postanawia pozbyć się ich za wszelką cenę. Dowódca grupy, Ding Chavez, ma zatem nielichy problem. Tym bardziej, że jeden z jego ludzi zostaje porwany.

No właśnie, jak już się domyślacie, czwarty Rainbow Six mocno skupi się na indywidualnych cechach żołnierzy. Dokładnie poznamy zatem miejsca urodzenia, imiona i profile osobowe każdego z podopiecznych, a dodatkowo odróżnimy ich od siebie po uniformach i sposobie zachowania się w terenie. Fajnie, że w nowym Rainbow Six możliwy będzie samodzielny dobór wyposażenia dla naszych zuchów przed każdą z szesnastu misji. Dzięki świetnie animowanym odprawom i dokładnie opisanym celom, szybko zorientujecie się, jaki kaliber zapakować do plecaka.

Autorzy chyba dostatecznie rozpracowali już architekturę PS2, dzięki czemu Rainbow Six 4 na tym etapie prac wygląda zdecydowanie lepiej, niż poprzednia część. Popatrzcie na screeny, widać większą paletę kolorów, ostrzejsze tekstury i mocniejszy kontrast niż w przypadku Rainbow Six 3. Świetnie rozwiązano też widok przez szybkę w hełmie. Dzięki temu można poczuć się jak człowiek, a nie kamerka uczepiona przy spluwie. Mało tego. Kiedy spojrzycie w górę na padający deszcz, wąskie strumyczki zaczną spływać po szklanej masce. Rewelacja, brakowało nam tego od czasów Metriod Prime. Posiadacze Xboxa, jako jedyni będą mogli używać wizjera nocnego (zielony, intensywny obraz) i termicznego (reagującego na ciepło). Co dziwne, użytkownicy PS2 otrzymają wizjer łączący w sobie dwa wyżej wymienione efekty, a oprócz tego – sensor wykrywający ruch w promieniu dziesięciu metrów. Problem w tym, że używając sensora nie da się strzelać. Ale mniejsza już z tym.

Ciekawa sprawa dotyczy przeciwników. Ubi oznakowało ich teraz kilkoma czułymi strefami i w zależności od tego, gdzie ich postrzelimy, różnie zareagują. Pojawi się także nasz ulubiony efekt szmacianej lali, a więc trafiony w nogę oponent zakręci widowiskowego bączka nim upadnie na ziemię. Modernizacjom uległa także sztuczna inteligencja naszych drużynowych pomocników. Jeśli Ding wyda swym ziomkom polecenie zniszczenia drzwi, natychmiast pojawi się kilka dodatkowych opcji (rozwalić klamkę z shotguna, młotkiem lub z buta). Przy każdym wydanym rozkazie pojawią się przynajmniej dwie alternatywy, a samo ich przydzielanie zostanie mocno uproszczone. Pozostawieni bez dowództwa żołnierze sami rozstawią się po zajętym pomieszczeniu osłaniając jednocześnie swoje tyły. Wiemy też, że sztuczna inteligencja przeciwników została znacznie poprawiona i teraz można spodziewać się większego wyzwania. W tej części gry ich inteligencja podzielona została na trzy poziomy. Świeżo upieczeni, nieprzeszkoleni wcześniej bojówkarze obeznani będą wyłącznie z podstawowymi technikami, ale im wyższy poziom AI, tym ich strategia działania będzie bardziej zaawansowana. Najfajniej zapowiada się misja, w której nasz oddział zostaje zaatakowany w centrum miasta przez terrorystów, a jedyne, czym może się osłaniać przed pociskami to stary, zniszczony autobus stojący na środku ulicy. Ciężko jest wstać, a jeszcze ciężej oddać celnystrzał. Przeciwnicy sieją z balkonów i małych okienek, co czyni ich trudnymi do namierzenia. Oczywiście akcja przenosi się z ulic także do wnętrz, gdzie osłaniając tyły zajmujemy kolejne pomieszczenia. Naturalnie przeciwnicy robią to samo, więc będzie gorąco.

Ciekawie zapowiadają się misje snajperskie. Kilkanaście razy przyjdzie nam wcielić się w drużynowego snajpera i na życzenie dowódcy osłaniać oddział z bezpiecznej odległości. Problem jednak w tym, że bieganie snajperem od okna do okna potrafi być zgubne. Przeciwnicy lubią za kilku zabitych zrewanżować się salwą z wyrzutni, co w porę niezauważone, doprowadzi do zguby. Mamy nadzieję, że zostanie to dobrze rozwiązane w ostatecznej wersji gry.

Głównym trybem zabawy ponownie będzie kampania i tak jak poprzednio można ją przeprowadzić w kilka osób. Pomocny okaże się jak zawsze split-screen (czterech graczy na jednym ekranie), System Link (upięte ze sobą Xboxy) i online, gdzie pogracie maksymalną ilością żołnierzy. Oprócz kampanii pojawią się również inne tryby. Lone Rush to zabawa w Rambo, który biegnąc solo wybija terrorystów na czas. Terrorist Hunt to też Rambo, ale bez ograniczeń czasowych i z kilkoma przyjaciółmi do pomocy. Fajny i nowy dla serii będzie Reverse Terrorist Hunt pozwalający na przebiegnięcie tych samych map, ale od tyłu, a także Infiltrator polegający na skradaniu. Więcej szczegółów poznamy wkrótce. ■ ■

Symulacja gogli wygląda świetnie - ciekawe, czy pomoże lepiej wczuć się w klimat, czy będzie przeszkadzać w samej zabawie.

NEWSFLASH

Kobiety Tecmo ponownie rozebrane!
Po zwycięskiej batalii z firmą, która rozebrała kobietki z Dead or Alive 2, Tecmo ponownie staje w obronie Kasumi i jej koleżanek. Tym razem pozew wniesiony został przeciw japońskiemu magazynowi, który opublikował zdjęcia z Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball poddane, khem, lekkim modyfikacjom graficznym. Zakazana partia zdjęć została opublikowana w magazynie PC-Giga. Taki już chyba los flagowych maskotek tej firmy.

Metal Gear Solid 4 zapowiedziany
Europa ciągle czeka na trzecią część przygód pożeracza węży, zaś bezlitosne odziały Konami donoszą o pracach nad czwartą odsłoną gry. System zabawy, data wprowadzenia do sprzedaży oraz wiadomość o tym, czy Kojima ponownie sprawuje pieczę nad projektem, nie zostały jeszcze ujawnione. Wiemy tylko, że prace nad grą ruszyły. Konami dodało też, że seria WE8/PES4 sprzedaje się rewelacyjnie, w związku z czym zapowiedziano dwie kolejne gry piłkarskie. Jedną z nich będzie J-League Winning Eleven 8 Asia Championship (pracująca na silniku WE8), drugą zaś European Club Soccer Winning Eleven Tactics (menedżer piłkarski).

Teoria Chaosu – potrzebna pomoc
Ubisoft zwróciło się do graczy z prośbą o pomoc w budowaniu najnowszej opowieści o Samie Rybaku. Wszystko, co należy zrobić, to wbić się na stronkę http://www.splintercell.com/uk/, zarejestrować i oddać głos na ulubiony zestaw szpiegowskich zabawek, które chcielibyście znaleźć w plecaku bohatera gry. Sprzęcik, który zyska najwięcej poparcia znajdzie się oczywiście w pełnej wersji gry, która nawiedzi sklepy już w marcu 2005.

Nippon Ichi nie śpi
Hurtowy dostawca strategicznych RPG w pocie czoła pracuje nad Phantom Kingdom, grą nieodbiegającą stylem od Disgaea: Hour of Darkness. Gotowa gra opowiadać będzie historię Lorda Zetta, który przez niefortunne zabawy z czasem zostaje całkowicie pozbawiony władzy. Co dziwne, Lord dysponował będzie całym wojennym ekwipunkiem, począwszy od wielkich mieczy, aż po wyrzutnie rakiet. Ciekawie zapowiada się opcja „invite", dzięki której Zetta będzie w stanie przejmować wolnostojące instalacje i korzystać z usług jednostek znajdujących się w środku. Termin - połowa 2005.

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

www.swiat-gier.com

CZYNNE PON-PT 10-19 SOBOTA 10-17

CHMIELNA 98
00-801 WARSZAWA
TEL. 620 91 92
0 501 19 66 94

SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL. 814 27 66
0 501 70 79 19

OD 399 ZŁ

OD 499 ZŁ

OD 299 ZŁ

OD 319 ZŁ

BAW SIĘ Z NAMI! W ROKU 2005

89 ZŁ

99 ZŁ

189 ZŁ 189 ZŁ 199 ZŁ

89 ZŁ

29 ZŁ

199 ZŁ 189 ZŁ 149 ZŁ

199 ZŁ 199 ZŁ 199 ZŁ 179 ZŁ 159 ZŁ 199 ZŁ 69 ZŁ

69 ZŁ 69 ZŁ 179 ZŁ 189 ZŁ 199 ZŁ 199 ZŁ 189 ZŁ

149 ZŁ

1049 ZŁ
80GB

1149 ZŁ
120GB

199 ZŁ

199 ZŁ 199 ZŁ 199 ZŁ 199 ZŁ 199 ZŁ 219 ZŁ 189 ZŁ

99 ZŁ

69 ZŁ

199 ZŁ 199 ZŁ 189 ZŁ

189 ZŁ 119 ZŁ 159 ZŁ 199 ZŁ 189 ZŁ 179 ZŁ 189 ZŁ

39 ZŁ

49 ZŁ

119 ZŁ 119 ZŁ 119 ZŁ

119 ZŁ 119 ZŁ 119 ZŁ 119 ZŁ 119 ZŁ 119 ZŁ 119 ZŁ

GRY JUŻ OD 30 ZETA

WYMIANA

SERWIS

RATY

REGENERACJA PŁYT CD!

WYSYŁKA W 24H

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI ZADZWOŃ ZAPYTAJ:)

EA Sports buduje armię uzupełniających się produktów. W FIFA zagramy w ligach, ale nie na mistrzostwach Europy czy Świata, bo od tego są oddzielnie gry, w których lig oczywiście nie ma. Do tego dochodzi teraz Liga Mistrzów i już prawie komplet, bo chyba nikogo nie interesuje puchar UEFA... Chyba.

newsplash

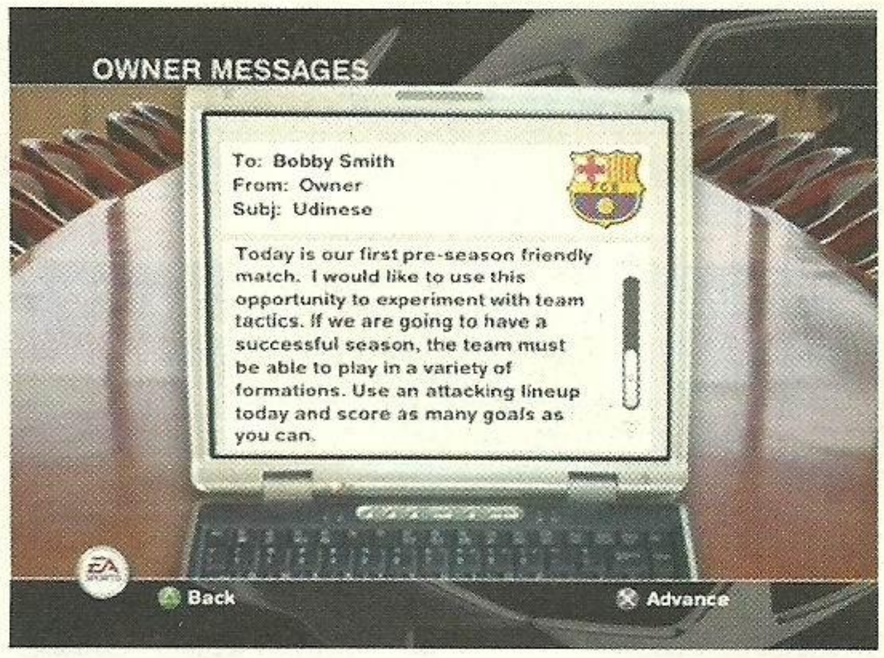
Fahrenheit ma nowego wydawcę
Francuski action-thriller opowiadający historię dwóch detektywów na tropie seryjnego mordercy zmienił wydawcę. Pierwotnie gra miała zostać wydana przez Vivendi Universal Games, ale wraz z końcem listopada firma zerwała umowę z developerem (Quantic Dream). Dziś wiemy już, że Fahrenheit znalazł kolejnego wydawcę, ale jego dane trzymane są pod kluczem. Wiadomo jednak, iż gra w dalszym ciągu zmierza na PS2, Xboxa i blachę.

Climax i świątynia mocy!
Brytyjski developer Climax gromadzi swe siły. Wraz z początkiem grudnia firma zamknęła trzy studia (Solent, London i Handheld), aby już za chwilkę otworzyć Climax Action – największe studio developerskie w Wielkiej Brytanii. Tak przygotowana firma zamierza skupić swe siły na opracowywaniu gier pod konsole nowej generacji (PS3, Xbox 2). „Nasze największe studia są teraz w jednym miejscu i wzajemnie korzystają z własnych doświadczeń. Jesteśmy przygotowani na nową generację konsol lepiej, niż jakikolwiek producent na świecie", mówi Simon Gardner, szef Climax Action. Nie wiadomo jeszcze nic na temat pierwszych projektów Climaxa, ale wiemy, że powerstudio ma niezłe doświadczenie w w grach rpg, wyścigach, shooterach fpp, a nawet grach wojennych. Mamy nadzieję, że nowe gry będą przez to o wiele lepsze niż ich ostatnie produkcje, jak choćby Crash'n'Burn, Sudeki oraz Tron 2.0 Killer App.

Shadow of Rome na WWW
Keiji Inafune postanowił przybliżyć skośnookim graczom swą najnowszą, krwawą łaźnię pod tytułem Shadow of Rome (obszerna zapowiedź w poprzednim Neo Plus). Specjalnie dla nich otworzona została stronka [http://www.capcom.co.jp/sor/] gdzie dowiedzą się więcej o Agrippie, Octavianusie i reszcie ekipy z zakonspirowanego Rzymu. Strona oczywiście pokryta jest japońskimi hieroglifami, więc dla znakomitej większości czytelników Neo Plus będzie trochę nieczytelna. Zawsze jednak pooglądać można najnowsze screenshoty i w spokoju zaczekać na lutową premierę gry.

Trochę danych dla niedowiarków!
Mamy właśnie pochmurne popołudnie, 7 grudnia 2004. Już drugi tydzień Need For Speed Underground 2 znajduje się na pierwszym miejscu najchętniej kupowanych gier w Wielkiej Brytanii, spychając tym samym GTA: San Andreas na pozycję numer 2. Na listę Top 40 wrócił także pierwszy NFSU, osadzając się na 39 miejscu. A jak tam z pozostałymi zakupami u Brytoli? Wysoko ocenione przez nas Halo 2 zajmuje obecnie ósmą pozycję, a zaraz za nim uplasowały się kolejno WWE SmackDown! vs. RAW (9) oraz The Getaway: Black Monday (10). Być może zdziwi Was nieco fakt, że Killzone zajmuje piętnaste miejsce i sprzedaje się lepiej, niż pecetowy Half Life 2 (19), ale wszystko prawdopodobnie dzięki internetowej sprzedaży przez Steam, gdzie Valve wyprzedało już zapewne ponad milion kopii gry. Brytyjską listę zakupów zamykają znane platformówki, przy czym Ratchet and Clank 3 uplasował się na miejscu 30, zaś Jak 3 o siedem oczek niżej. Szkoda trochę słabej pozycji Księcia – Prince of Persia: The Warrior Within okupuje dopiero piętnaste miejsce, a to trochę nisko, jak na tak dobrą grę.

PSP i pierwsze obsunięcia
Zła wiadomość dla tysięcy Japończyków i kilku rodzimych importerów. Gra Need For Speed Underground Rivals, która pierwotnie miała towarzyszyć premierze konsolki PlayStation Portable mocno przyhamowała, a datę premiery przełożono na 17 lutego 2005 roku. Szkoda. Podobnie wygląda sprawa drugiej gry od Electronic Arts – Tiger Woods PGA Tour. Jej przyjazd również obwieszczono na przyszły rok. Pozostaje czekać i trzymać kciuki.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

>> FIFA W KOLEJNYM PRZEBRANIU

JUŻ GRALIŚMY

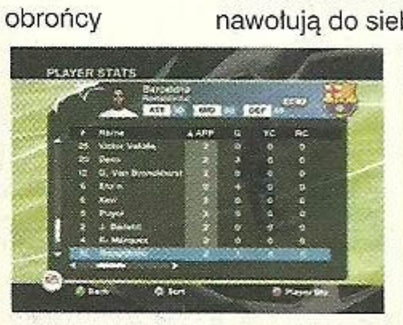
Elektronicy pod koniec listopada podpisali z UEFA umowę na mocy której stworzą grę UEFA Champions League 2004/2005, a ja już kilka dni później miałem okazję przetestować ją w akcji. Szybko, co? Tylko jak to możliwe? Bardzo prosto – wystarczy wziąć UEFA Euro 2004 i przebrać w innej szmatki, ale możliwe także, że developerzy wiedzieli już co się święci i kombinowali wcześniej nad niektórymi patentami. Tak czy inaczej dostałem do łapek wersję, która prawdopodobnie nie będzie za bardzo odbiegać od wersji sklepowej i muszę przyznać, że zapowiada się naprawdę, naprawdę fajnie. Może to magia muzyki z Ligi Mistrzów, a może jeszcze coś innego, ale muszę powiedzieć, że grało mi się bardzo przyjemnie i zupełnie jak nie w fifkę... No, umówmy się – PES'owi nie podskoczy, ale będzie spoko.

Po kilkunastu meczykach większość wrażeń jest pozytywna, ale też i zmian w stosunku do FIFA 2005 i UEFA Euro 2004 nie ma tu zbyt wiele, a to w końcu więcej niż przyzwoite gry. Największym z problemów jest przesadnie defensywna gra konsoli – boczni obrońcy bardzo rzadko włączają się do akcji, więc kontry najczęściej są niemożliwe. Drugą sprawą jest nieco powolne wyprowadzanie akcji – trzeba cierpliwie budować ataki, bo reszta naszej drużyny tak jakoś średnio kwapi się z wyjściem z własnej połowy. Ale ogólnie jest nieźle i widać, że konsola coś tam nawet kombinuje czasami przy atakach.

Oprawa będzie na poziomie FIFA, więc wszystko na miejscu i całkiem ładnie się prezentujące. O dziwo nic nie chrupało. Za to oprawa dźwiękowa jest po prostu masakryczna. Świetna muzyka przygrywa w menusach, ale to co dzieje się na stadionach to poezja. Słychać śpiewy i chóralne pokrzykiwania kibiców, komentatorzy dobrze sobie radzą z opisywaniem wydarzeń na boisku, a podczas meczu treningowego bez kibiców można usłyszeć, jak gracze nawołują do siebie w swoich rodzimych językach. Słyszałem hiszpański, niemiecki, włoski, francuski i oczywiście angielski. Polskiego nie, ale przynajmniej trzy nasze kluby znalazłem. Legia, Wisła i... Nie, nie Amica, ani nie Groclin. "Poloniawarszawa" się zwie – tak właśnie było napisane w menu tej betki.

Najważniejszym trybem gry w UEFA CL 2004/2005 będzie The Season – zaczynamy dowolnie wybraną drużyną spośród największych lig europejskich i najpierw gramy o czwarte miejsce w swojej lidze, premiowane oczywiście awansem do Ligi Mistrzów. Potem mecz kontrolny i chwilka na transfery... Dziwnie zorganizowane, bo Owner, czyli ktoś w stylu Abramowicza każe nam trzech zawodników sprzedać i trzech pozyskać i na dokładkę zmieścić się w limicie punktów na transfery oraz przekroczyć limit punktów umiejętności graczy. Czyli trzeba kupić tanio i dobrze. A potem zabawa się rozkręca, a Szef dalej wyznacza nam cele. Jak ich nie wypełnimy to tracimy ciepłą posadkę trenera i zaczynamy do save'a. Podejrzewam, że Claudio Ranieri też by tak chciał po ostatnim meczu Valencii w Lidze Mistrzów. Ogólnie - zapowiada się całkiem nieźle, a armia licencji EA powiększa się...

Marcellus ■ ■



NFL STREET 2

>> CO JEST ZIOMUŚ, NIE JARZYSZ FUTBOLU?

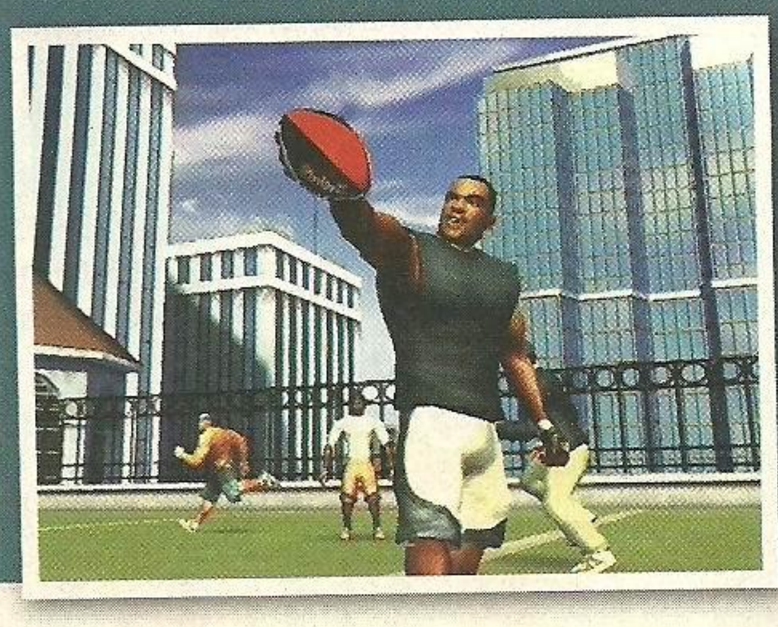
JUŻ GRALIŚMY

W pierwszą część NFL Street pograłem z przyjemnością, ale i z problemami. Tym razem obędzie się raczej bez tego drugiego – EA BIG zamieściło w grze dość obszerny tutorial, który wprowadza we wszystkie tajniki amerykańskiego futbolu w jego „ulicznej" odmianie. Moim pierwszym przewodnikiem po NFL Street 2 był nie byle kto, bo sam Xzibit, którego ostatnio pełno jest w mediach wszelakich. 'X to the Z' cierpliwie kazał powtarzać mi aż do skutku wszystkie ćwiczenia, ale zaprocentowało to chwilkę później, gdy w pierwszym towarzyskim meczu zdemolowałem drużynę przeciwną. I to jest dobry znak – tym razem gra przyjaźnie wprowadzi nas we wszelkie tajniki sterowania i nie powinno być takich problemów z aklimatyzacją, jak za pierwszym razem.

Jak na grę z serii „Street" przystało nie zabraknie tu kozackich zagrań, wykręconych trików i śmiesznych akcji, a samo ganianie za jajem po boiskach jest naprawdę fachowe, choć niezbyt ładne – otoczenie dość proste, a sami uliczni futboliści zbudowani z dość skromnej na pierwszy rzut oka liczby polygonów. Ale w samej zabawie wcale to nie przeszkadza – ruchy graczy są świetnie (choć błyskawicznie) animowane, a starcia potężnych karków z gigantycznymi schabami powodują masę śmiechu i wbijają w dumę. Zaczynam coraz lepiej rozumieć dlaczego Amerykanom tak bardzo podoba się ta gra – dużo i szybko się dzieje, a na dokładkę jest brutalnie, a uczucie wciśnięcia w glebę przeciwnika nigdzie chyba poza hokejem nie jest równie intensywne.

Sama zaś gra jest niesamowicie szybka – tackle obrońców trzeba wyprzedzać niemal intuicyjnie, bo na reakcje czasu nie ma ani odrobinę. Największą nowością w sterowaniu jest fachowa możliwość odbijania się i biegania po ścianach i płotach okalających boiska. Daje to mnóstwo radochy i pozwala na ucieczkę w miejscu, gdzie w poprzedniej części gracz był już skończony, czyli właśnie przy ścianach. Nie zabraknie tu niczego, za co cenimy EA BIG – spora kariera z obowiązkową kreacją własnego ziomalka i jego dalszym rozwojem, dużo rozmaitych trybów gry i mnóstwo miodu. Szczególnie dla kogoś, kto podobnie jak ja pod koniec stycznia będzie czekał na Super Bowl.

Marcellus ■ ■



GAMEBOY ADVANCE GAMECUBE PLAYSTATION2 XBOX
KONSOLE GRY AKCESORIA SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS

REGENERACJA PŁYT CD

Na hasło NEO PLUS do 10% zniżki

TRAFIONEGO MIKOŁAJA
I dużo radości w Nowym Roku życzy MAD GAMES

PSOne od 189 zł

GBA od 200 zł

XBOX od 449 zł

GCN od 319 zł

PS2 od 399 zł

WYSYŁKA/DOSTAWA **24h**

www.madgames.pl

WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 PLN DO 199 PLN

WIELKA WYPRZEDAŻ GIER NA XBOXA
TYTUŁY JUŻ OD 39 PLN

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

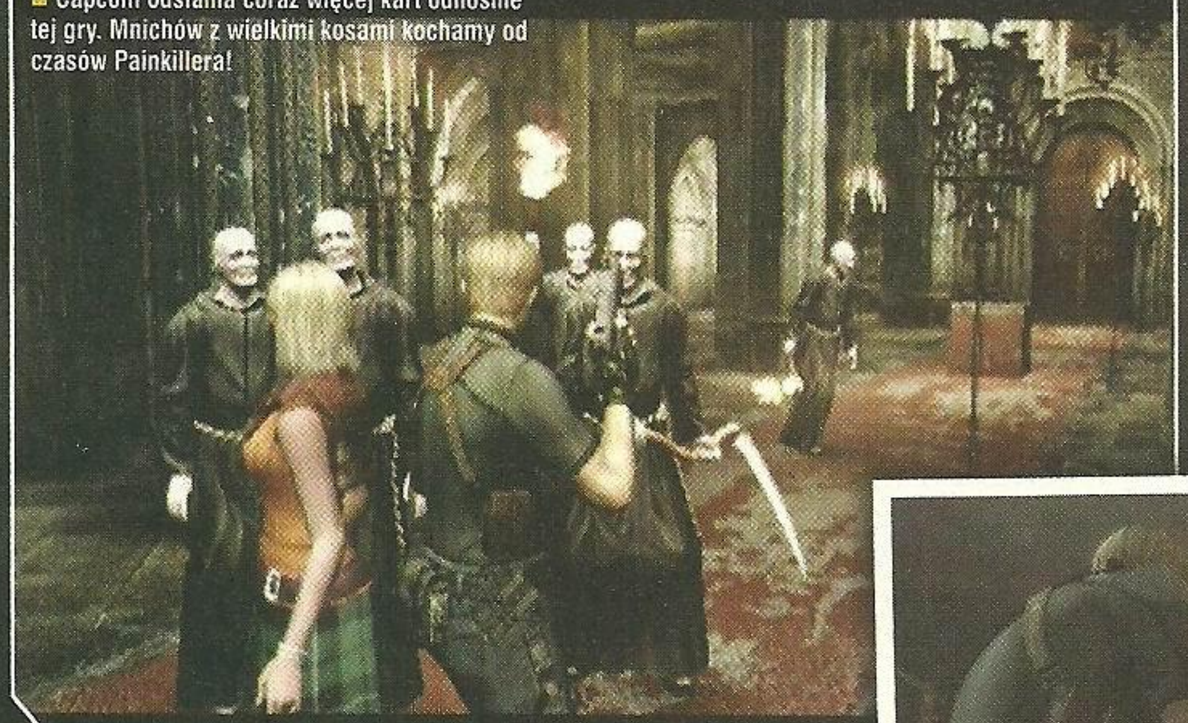
MAD GAMES

budynek klubu **ZIELONA GĘŚ**/metro **POLE MOKOTOWSKIE** **CZYNNE PON. PT. 11-19 SOB.10-14**

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA / TEL./FAX **(022) 498 99 93** / KOM. **503 624 692**

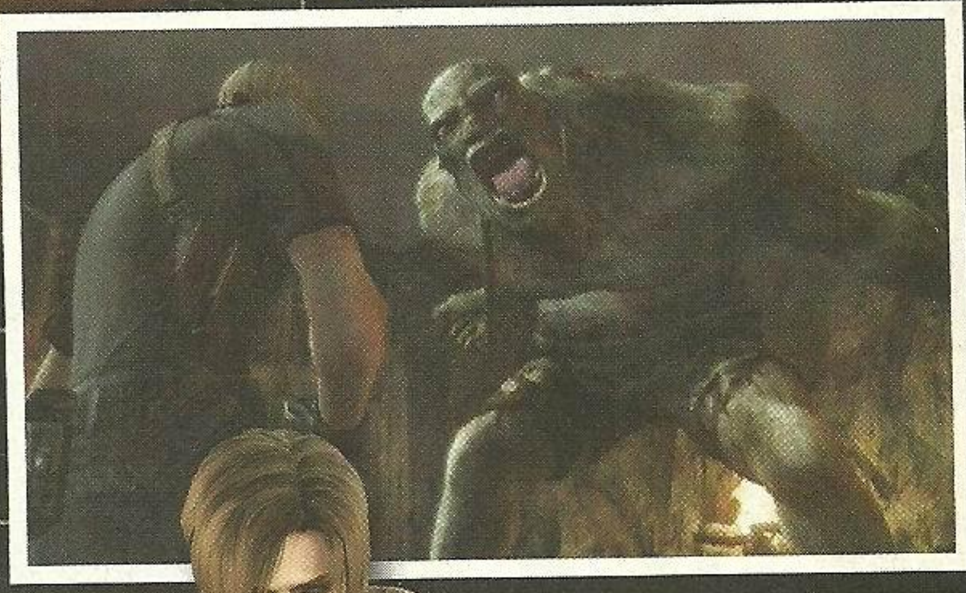
Shinji Mikami na początku 2004 roku powiedział takie słowa: „Wszystko, co mogę zrobić, to potwierdzić, że Resident Evil 4 będzie tytułem wyłącznie na Nintendo GameCube i nie ukaże się na żadnej innej konsoli. Jeśli tak się jednak stanie, utnę sobie chyba głowę". Ciekawe, jak dziś wygląda krótki Shinji.

DEV: CAPCOM WYDAWCA: CAPCOM KONSOLA: GCN, PS2 TERMIN: LUTY 2005 (JAP)



Capcom odsłania coraz więcej kart odnośnie tej gry. Mnichów z wielkimi kosami kochamy od czasów Painkillera!

Ashley budzi w wieśniakach niezdrowe pożądanie. Ilekroć dziewczyna zostanie porwana, należy niezwłocznie rozwalić sprawcę. W przeciwnym wypadku – You Died...



RESIDENT EVIL 4

>> MNÓSTWO ŚWIEŻUTKICH INFORMACJI!

Czwarty Resident Evil to gorący temat. Zwłaszcza po oświadczeniu, że nie jest już dłużej ekskluzywny dla GCN.

Do tej pory wszystkie strzępy informacji krążyły wyłącznie wokół nawiedzonej osady, rządnych krwi wieśniaków i uwikłanego w sam środek w afery Leona Kennedy'ego. Wiecie już, że nowy wróg jest znacznie bardziej przebiegły, niż podgniły zombiak – atakuje w grupach, wzywa posiłki, biega po schodach, włazi przez okno, zachodzi Leonowi możliwe drogi odwrotu i schodzi z linii strzału. Wiecie także, że nasz bohater potrafi manualnie namierzać głowy wściekłych chłopków i rozwalać je z pukawki niczym arbuzy. Do premiery RE4 na GCN pozostał już tylko miesiąc i w związku z tym Capcom puściło w obieg nowe informacje odnośnie mechaniki gry, broni, poziomu trudności oraz trochę faktów na temat Ashley, kobietki, za którą podąża Leon. Naturalnie nie zdradzono niczego, co w głębszy sposób naświetliłoby fabułę nowego Residenta, ale to akurat twórcom darujemy.

Jedną z najważniejszych zmian w stosunku do poprzednich gier na pewno będzie możliwość kupowania i sprzedawania rzeczy u napotkanych handlowców! Tak, ciągle piszemy o Resident Evil 4. Kupcy zamieszkują tę śmieszną, nawiedzoną osadę i aby ich odnaleźć, trzeba się będzie nieco namęczyć. Jeśli któryś ze sprzedawców zostanie zagryziony, to do piachu zabierze ze sobą cały unikatowy towar i więcej go nie spotkamy. Podczas krwawej przeprawy Leon zbierał będzie porozrzucane po okolicy paczki z pieniędzmi oraz kasę zalegającą w kieszeniach zastrzelonych wieśniaków. Zawsze zaistnieje też możliwość opchnięcia znajdującego się w jego posiadaniu, ale zbędnego przedmiotu. To chyba pierwszy Resident, w którym oprócz amunicji trzeba oszczędzać pieniądze, ale warto, bo napotkane postacie zaoferują masę niekiedy niezwykle użytecznych przedmiotów. Na tym nie koniec. Główną rolą naszych zastraszonych sojuszników będzie ulepszanie broni, którą wymachuje Leon. Za odpowiednią opłatą panowie ze słomą w butach poprawią siłę i szybkość strzału, a także pojemność i szybkość opróżniania magazynka. Musicie wiedzieć, że znalezione przez bohatera bronie różnić się będą pod wieloma względami i w związku z tym różna będzie efektywność kolejnych modyfikacji. Poza militarnymi rozkoszami, przyjaźni wieśniacy zaoferują także lecznicze ziółka i insze medykamenta, ale nie liczcie na masowe zakupy i uzbrajanie się po zęby.

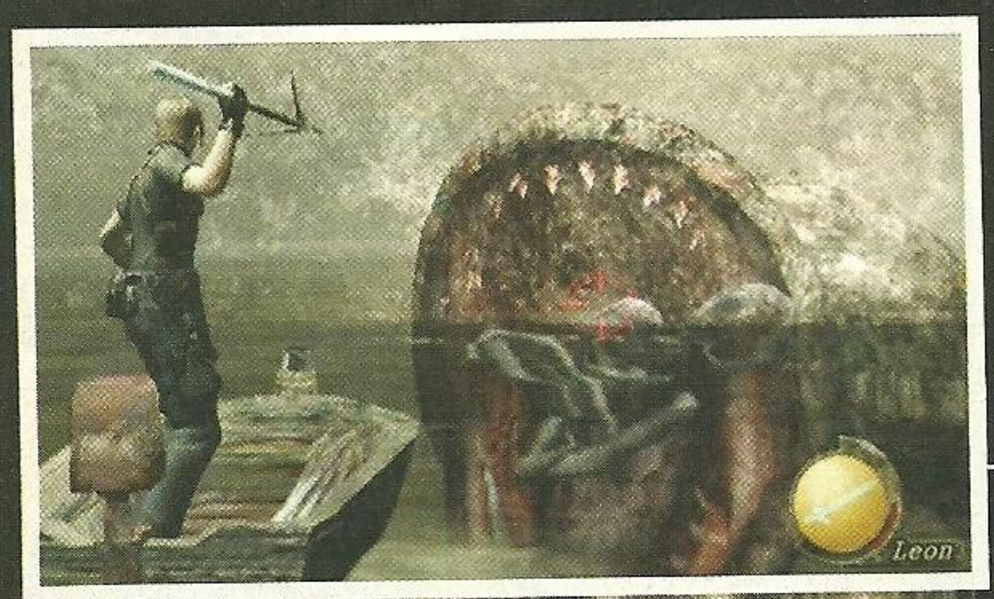
Z prostej przyczyny. Podobnie jak w poprzednich odsłonach gry, Leon nie pomieści w kieszeniach zbyt wiele towaru. W tym miejscu rozwinięto nieco pomysł z poprzednich części RE i teraz bohater będzie miał wybór – albo napchać plecak małą ilość potężnych przedmiotów (spluwy), albo zapakować go większą liczbą małych gadżetów (roślinki, amunicja). Tak więc wybór, czy wsadzić za pazuchę wyrzutnię granatów, czy trzy zielone ziółka, należał będzie do Was. I jeszcze coś.

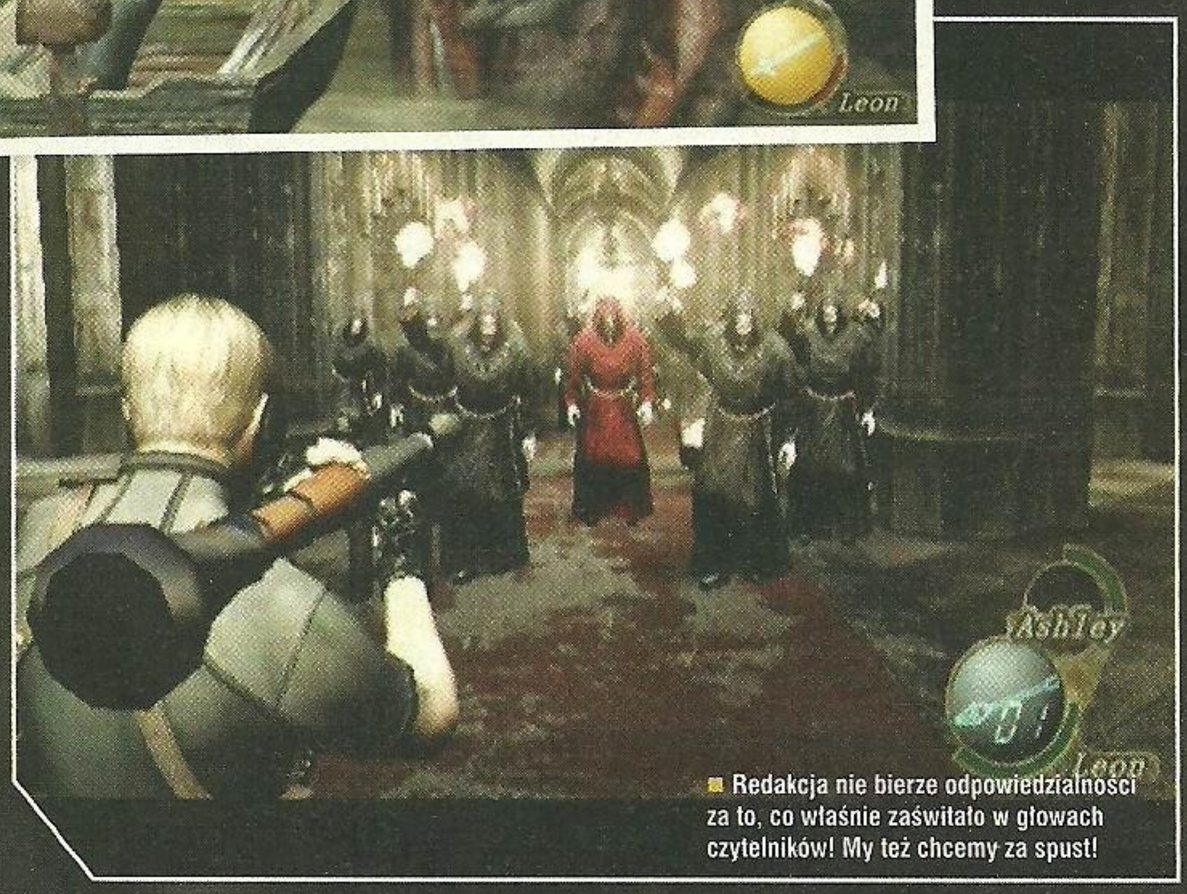
W Resident Evil 4 nie wyrzucamy już zbędnych przedmiotów na ziemię, ani nie upychamy ich po skrzyniach. Leon nosił będzie małą podręczną torbę, gdzie przetrzyma wszystkie zbędne gadżety. Według starej, dobrej receptury, przedmioty będzie można łączyć, miksować i używać, a jeśli tylko zabraknie miejsca w torebce, wieśniaki chętnie sprzedadzą jakiś większy rozmiar „walizy". Teraz tak. Wszystko, co wywalimy z torby na ziemię – zniknie. Jednak wszystkie cenne przedmioty pokroju kluczyków i świecidełek przechowywane będą w oddzielnych kieszeniach, nie zagracając cennego miejsca. A więc bez obaw, że nasz bishonenik zgubi coś ważnego.

Hiroyuki Kobayashi, producent Resident Evil 4 uspokoił dodatkowo wszystkich przeciwników dotychczasowego sposobu zapisywania stanu gry. O ile poprzednio należało dysponować tuszem i odnaleźć jedną z niewielu maszyn do pisania, tak teraz ulegnie to kolosalnej zmianie. Save'owanie będzie odtąd możliwe niemal w dowolnym momencie – wystarczy za pomocą mapy namierzyć maszynę do pisania i ją odwiedzić. Nie potrzeba tuszu i nie trzeba też martwić się o ograniczoną liczbę save'ów. Mało tego. Kiedy Leon zginie, zabawa zacznie się od miejsca jego zgonu. Żadnego backtrackingu, czy ponownego sprawdzania wytartych ścieżek. Dodatkowo, pomiędzy ukończonymi etapami, gra dokona auto-save'a, tak więc upierdliwy mechanizm nagrywania został ostatecznie zażegnany.

A co powiecie na fakt, iż do Resident Evil 4 wkradł się motyw z wykonywaniem zadań? Przez całą grę Leon pozostanie w kontakcie radiowym z Ingrid Hunningan, kobietką pracującą dla rządowej agencji. Ingrid pełnić będzie rolę przewodnika, a ilekroć chrząknie coś w słuchawkę, na mapie zaznaczone zostaną nowe cele do wypełnienia. Zaoszczędzi to chłopakowi zbędnego błądzenia we mgle.

Jak już wiecie, głównym zadaniem Leona będzie bezpieczne odwiezienie do domu Ashley, zaginionej dziewczynki. Sęk w tym, że dziecko nie jest tak bezbronne, jak wskazywały na to wcześniejsze zapowiedzi. Niejednokrotnie Leon i Ashley zmuszeni będą do współpracy przy rozwiązywaniu zagadek, a ponadto Capcom przygotuje dziewczynce samodzielny pakiet misji do wypełnienia. Dodatkowo, Leon wyda jej proste polecenia pokroju „czekaj", czy „chodź za mną". Problem z morderczymi wieśniakami będzie jednak taki, że ilekroć zbliżą się do Ashley, zarzucą ją sobie na ramię i postarają się wycofać z miejsca zdarzenia. Dziewczyna opisana zostanie własnym paskiem zdrowia, a ilekroć znajdzie się na linii ognia, wykona śliczny unik. Nie powinna zatem przeszkadzać, a odpowiednie ikony poinformują nas, czy pannica idzie obok, czy gdzieś utknęła. Gra zakończy się, gdy popsujecie kilka rzeczy: pozwolicie zombiakom uciec z Ashley, zombiaki zatłuką Leona lub Leon zastrzeli dziewczynę. Trzeba zatem uważać. Już w styczniu japoński RE4 zagości na konsoli Nintendo, na PS2 zaś dopiero pod koniec roku 2005. Sprawdzimy go w akcji jak najszybciej się da... ■■





Redakcja nie bierze odpowiedzialności za to, co właśnie zaświtało w głowach czytelników! My też chcemy za spust!

Młody karierowicz w akcji. Współczucie dla zombiaczków jest mu nadal obce...

NANOBREAKER

JUŻ GRALIŚMY

>> CYSTERNY KRWI Z OBOZU KONAMI

Jake Warren to wyszukanej urody koleżka skazany na śmierć za serię brutalnych morderstw. Początkowo nie do końca rozumiałem, jak taki bishonen mógł posunąć się do bezwzględnych zbrodni, ale odpowiedzi przyszły kilka chwil później. Akcja gry startuje w momencie, gdy ludzkość zostaje zaatakowana przez morderczą armię nanomaszyn, zaś zdezorientowany rząd decyduje się dać Warrenowi drugą szansę. Wyposaża go w zbroję, laserowy miecz, po czym daje wolną rękę. I dobrze się składa, bo chłopak ma zarówno chęci, jak i możliwości, aby powstrzymać mordercze nanopaskudztwo. W taki oto prosty sposób zaczyna się NanoBreaker, gra przesiąknięta krwią i brutalnością do ostatniej linijki kodu. Czerwona ciecz bryzga na każdym kroku, przeciwnicy padają na ziemię w towarzystwie fontann posoki i nawet punktacja za usiekane istoty mierzona jest w dziesiątkach i setkach tysięcy galonów krwi! Najbardziej w tym wszystkim przeraża mnie fakt, że gra się bardzo przyjemnie. Momentami, aż za bardzo.

Zakuty w potężną zbroję Warren to istna sokowirówka. Sterowanie nim sprowadza się praktycznie do klepania w kwadrat lub trójkąt, w zależności od tego czy wolicie siekanie poziome czy pionowe. Nie ma przełączania wajch, nie ma szukania kluczy po poziomach, nie ma też tych wszystkich uroczych momentów, kiedy należy wybrać jedną z wielu możliwych ścieżek. NanoBreaker sprowadza się wyłącznie do biegnięcia przed siebie i kręcenia mieczem jak najbardziej widowiskowych młynków. Przewaga bohatera nad przeklętymi pokrakami jest tak wielka, że w pojedynkę nie miałyby nic do powiedzenia. Konami wysyła więc przeciwko samotnemu bishonenowi istne legiony drapieżców, bo tylko połączonymi siłami są w stanie coś zdziałać. Okrutna prawda jest jednak taka, że wpuszczony w garnizon potworów Jake, zachowuje się jak mielący warzywa mikser lub, nie szukając daleko, kosiarka do trawy. Będziecie w szoku widząc to na własne oczy. Kreatury można elegancko wypatroszyć, bądź poucinać im kończyny, czyniąc bezradnymi. Przydatna na polu walki okazała się garda, broniąca Warrena przed przypadkowymi uderzeniami oraz zdrowotne dopałki porozrzucane tu i ówdzie.

Szybko okazało się, że odpowiednia liczba wyciętego paskudztwa windowała w górę statystyki bohatera. Wystarczyło przelać kilka tysięcy galonów krwi, aby pasek życia nieco się wydłużył, a bohater stał się nieznacznie szybszy. Przyjemnie było też zobaczyć, jak Warren po ubiciu kilku demonów obrastał czarnymi skrzydłami, co na kilka sekund otwierało przed nim nowe możliwości ataku i wzmacniało siłę ciosów.

Zaproponowane etapy są nie tylko maksymalnie nieinteraktywne, ale dodatkowo nie uświadczycie tu żadnych wyborów. Jest tylko jedna droga i tylko jedne drzwi, którymi można placówkę opuścić. Przynajmniej nic nas nie będzie odciągać od siekaniny. Co kilka sekcji czeka jakiś większy szef, ale już pierwszy z nich uświadamia, że standardowo na każdego z nich trzeba będzie znaleźć sposób. Oprócz siekania, należy trochę poskakać po platformach, ale umówmy się, że nie wyszło to twórcom najlepiej. Warren, nawet pomimo tego, że robi krótkie salta i podwójne skoki, nie jest w stanie przy tej kamerze i dynamice lotu precyzyjnie trafić w docelową powierzchnię. Mimo to, bardzo pozytywnie podchodzę do NanoBreakera, tym bardziej, że jest to jedna z najładniej wykonanych gier autorstwa Konami. Płynna aż do bólu animacja, ślicznie wygładzone krawędzie, rewelacyjnie tryskająca krew i smugi ciągnące się za mieczem bishonena. KCET wie, co drzemie w konsoli i umie to odpowiednio obudzić.

Chest Rockwell ■ ■

DEV: KONAMI WYDAWCA: KONAMI KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: 2005

■ Nanobreaker ma wszystko to, za co kochamy japońskie zręcznościówki - 60 klatek animacji na sekundę, szybką akcję i megawyrzynę.

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2003

ROBSON

NOWA STRONA!!! www.robson.pl NOWA STRONA!!!

szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 499 PLN gry od 29,-

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

Nowy model Ps Two w szczuplutkiej cenie

PlayStation 2 od 449 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 199 PLN

Dreamcast od 249 PLN gry od 29,-

od 349 PLN gry od 29,-

NINTENDO GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORIÓW

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (022) 4361966

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88

e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW

SKLEP INTERNETOWY! www.robson.pl OTWARTY 24H

Poprzednia część Disaster Report została wydana w Europie pod tytułem SOS The Final Escape i zebrało całkiem przychylne oceny. Chcecie wiedzieć jak brzmi japoński tytuł sequela? Proszę bardzo: Zettai Zetsumei Toshi 2 Ite tsuita Kiokutachi.

COLD FEAR

>> PO TERRORYSTACH PORA NA ZOMBIE

DEVELOPER: DARKWORKS WYDAWCA: UBI SOFT KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: MARZEC

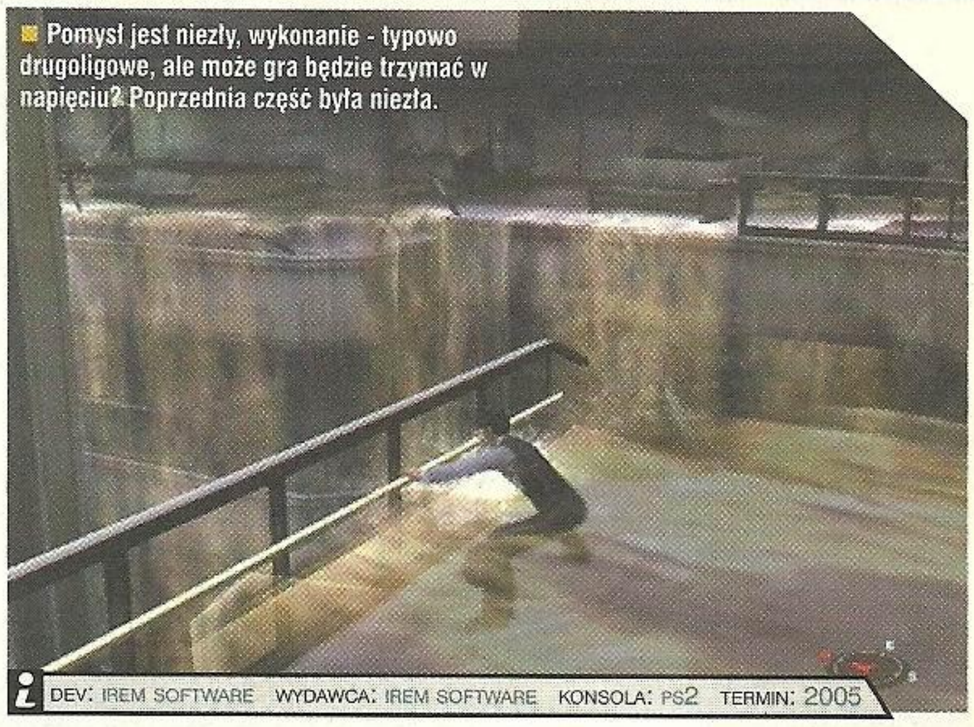
Cold Fear po raz drugi gości na łamach newsów. Przypomnijmy, że będzie to survival horror wydany przez Ubisoft, a więc firmę gustującą do tej pory w nieco innych, bardziej baśniowych klimatach. Wykonanie i ogólny wizerunek Cold Fear bierze na siebie zespół Darkworks, a więc zaprawieni w mrocznych bojach autorzy, odpowiedzialni między innymi za ostatnią część Alone in the Dark. Zapowiada się pysznie. Co wiemy o ich nowym horrorku? Duży rosyjski statek podczas gigantycznej burzy grzęźnie gdzieś na środku oceanu. Jedyne, co dociera z niego na brzeg, to niewyraźne wołania o pomoc. Ochrona Wybrzeża reaguje natychmiast i w stronę łajby wysłany zostaje Tom Hansen, fachowo przeszkolony ratownik.

Burza z dwudziestometrowymi falami odstraszyłaby w rzeczywistości każdego świadomego swych możliwości człowieka, ale Hansen zawzięcie napiera do przodu. Kiedy dociera na miejsce katastrofy i wchodzi na pokład, zaczyna się koszmar. Sam pokład zapowiada się naprawdę klimatycznie, a to głównie dzięki ostro zacinającemu deszczowi i non stop wlewającym się do środka falom. Ponieważ pokład kołysze się na obie strony, Tom musi znaleźć coś stabilnego do podparcia. Wraz ze sztormem po pokładzie przewala się masa naprawdę ciężkich elementów. Niektóre z nich to tylko dynamiczna dekoracja mająca na celu podniesienie dramatyzmu. Pozostałe, blisko przelatujące przedmioty należy jednak omijać, gdyż trafiony nimi Hansen straci przyczepność i zakończy karierę na dnie oceanu.

Po wejściu do środka statku natychmiast okaże się, kto tu tak naprawdę rządzi. Oczywiście zombie, przy czym większość z nich wyposażona w niebezpieczną w broń palną. W przeciwieństwie do większości survival horrorów, kamera w Cold Fear jest bardzo elastyczna. Przez całą grę podąża za plecami bohatera, natomiast przy celowaniu ustawi się nad jego prawym ramieniem. Przyznacie, że to lepsze rozwiązanie, niż zabawa w „mam nadzieję, że celuję we właściwym kierunku". Przewrażliwieni gracze z przyjemnością powitają możliwość chodzenia w wyciągniętą przed siebie bronią i kamerą na stałe uwieszoną przy uchu. Laserowy celownik zadba o to, by Hansen na pewno strzelił we właściwym kierunku. Dramatyzmu sytuacji dodaje latarka, rozświetlająca niewielki kawałek ścieżki. Faktycznie – w większości gier to tylko zbędny dodatek, ale tutaj na prawdę jest potrzebna, gdyż część pomieszczeń jest czarna jak smoła. Sam szkielet gry pozostanie raczej klasyczny dla horrorowego poletka. Pokład rosyjskiej łajby to oczywiście hurtowa ilość zamkniętych na amen drzwi oraz kluczy rozsypanych tu i ówdzie. A ponadto mnóstwo walki i wyskakujących z zaskoczenia kreaturek.

To, co już na tym etapie udało się twórcom uzyskać, to świetna atmosfera przytłaczającego horroru. Sztorm, statek, umarli powoli opanowujący pokład – koszmarne więzienie. A do tego masa chwytających za gardło momentów, podczas których zombie taranują z zaskoczenia drzwi i błyskawicznie wparowują do pomieszczenia, gdzie akurat rezyduje Hansen. Jeśli lubicie dobre, ale raczej tradycyjne survival horrory, to odznaczcie w kalendarzykach marzec przyszłego roku. Powinien być dla Was bardzo udany. ■ ■

Zombie rodem z byłego ZSRR mogą w znacznym stopniu odbiegać od tego, z czym mieliśmy do tej pory do czynienia.



Pomysł jest niezły, wykonanie - typowo drugoligowe, ale może gra będzie trzymać w napięciu? Poprzednia część była niezła.

DEV: IREM SOFTWARE WYDAWCA: IREM SOFTWARE KONSOLA: PS2 TERMIN: 2005

DISASTER REPORT 2

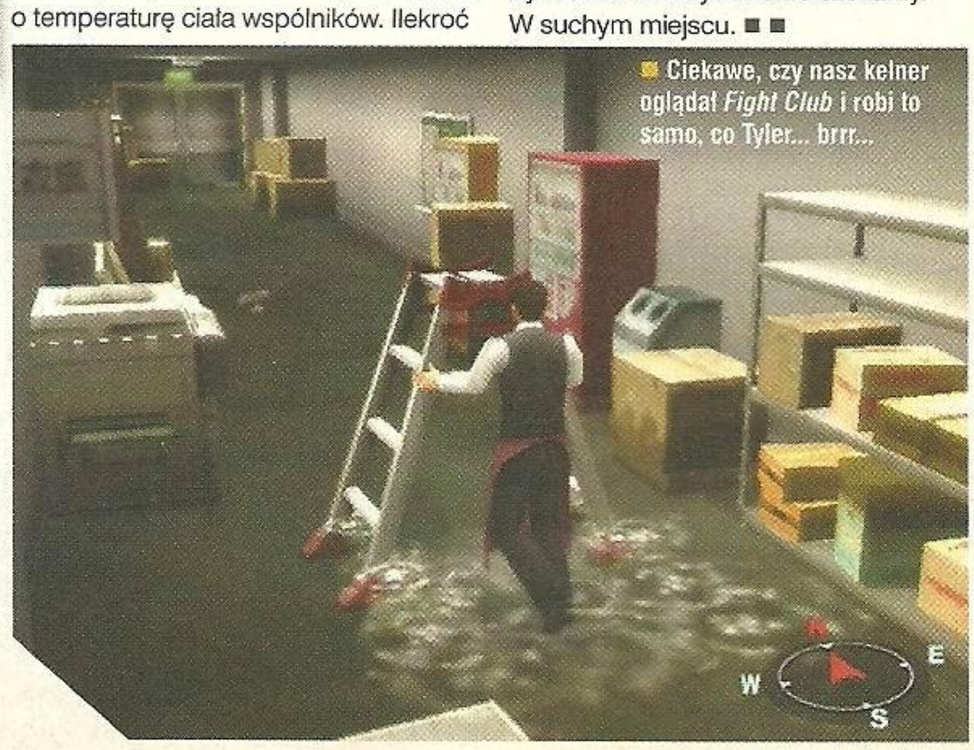
>> OGNIEM, WODĄ I TRZĘSIENIEM ZIEMI

Irem Software wyczuło w wirtualnych katastrofach własne pole do uprawy. Blisko rok temu sprawdzaliśmy w akcji grę Disaster Report, opowiadającą o losach dziennikarza uwięzionego na wyspie niszczonej trzęsieniami ziemi. Chłopak walczył o życie, ratował pozostałych ludzi z opresji i nawet mimo tego, że tytuł przeszedł bez większego echa, pomysł wydawał się całkiem świeży. W tym roku pora na ogromną powódź i kolejną grę spod znaku Disaster Report.

Tym razem wirtualny kryzys spadnie na wyimaginowane miasteczko Geo City, w którym odbywać się będzie jakaś większa ceremonia. Rozbawieni ludzie nawet nie zauważą, jak przybierająca rzeka Haneshiro wystąpi z koryta i niczym furiatka podąży w ich kierunku. Bohaterem gry będzie natomiast kelner serwujący tego wieczoru jedzenie na przyjęciu. Tak, nie superbohater, nie wyszkolony do walki z żywiołem strażak czy inny komandos, ale zwykły kelner. Kiedy woda zacznie nalewać się do budynku, a w głowach panikarzy narodzi się plan natychmiastowej ewakuacji, przejmiemy kontrolę nad naszym zuchem. Jego zadaniem będzie dotarcie do wszystkich niedobitków oraz wspólna ucieczka z zalanego kompleksu. A że ciągle coś przecieka, niszczy się i spada uciekającym na głowy – kelner będzie miał trochę zmartwień.

Jako lider ocalałej drużyny, nasz bohater ma odpowiednie możliwości. Jego zadaniem będzie nie tylko robienie użytku z zalegających wszędzie przedmiotów, ale także poprawne kierowanie przerażonym tłumem. Nie obędzie się bez masy dialogów, w których trzeba wybrać stosowną odpowiedź, a najważniejszym przedsięwzięciem kelnera będzie dbanie o temperaturę ciała wspólników. Ilekroć postacie wejdą do zimnej wody, ciepło zacznie powoli ich opuszczać. Należy zatem szukać bezpiecznych, suchych miejsc i non stop traktować rannych jak matka Teresa.

W tym ciekawie zapowiadającym się thrillerze nie ma żywych przeciwników. Autorzy stawiają nas przeciw bezlitosnej naturze, która z sobie tylko znanych przyczyn oszalała. W pełnej wersji gry, oprócz dzielnego kelnera znajdziemy jeszcze dwie grywalne postacie. W zależności od tego, którą wrzucimy na świecznik jako pierwszą, losy pozostałych potoczą się w nieco inny sposób. Przykładowo, jeśli grając postacią A zadzwonicie do B, to potem przedzierając się tunelami jako B odbierzecie telefon od A. Proste, Disaster Report 2 zapowiada się dosyć ambitnie. Rozmawianie z przerażonymi ludźmi, nieustępliwie wzbierająca woda, której nie można powstrzymać strzałem z shotguna w głowę i zróżnicowane postacie – może być nieźle. Zdecydowanie czekamy. W suchym miejscu. ■ ■



Ciekawe, czy nasz kelner oglądał *Fight Club* i robi to samo, co Tyler... brrr...

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

>> ENTUZJASTYCZNE PODEJŚCIE MILE WIDZIANE.

A nawet wymagane – nie każdy przepada za bardzo poważnymi symulatorami jazdy, a jak na dokładkę ma wybrać pomiędzy Gran Turismo, a jakimś tam Enthusia coś to wynik sam mu się wyświetla i produkcja Konami spada kilka pięter niżej w hierarchii ważności. Może słusznie, może nie. O tym dopiero przyjdzie się nam przekonać. Na razie wygląda na to, że Konami wzięło się do roboty o wiele poważniej niż Namco w przypadku R: Racing Evolution i szykuje naprawdę rozbudowany symulator jazdy samochodem. Zespołem pracującym nad Enthusia Professional Racing kieruje Manabu Akita, który współpracował z kierowcami z Teamu Goh jeżdżącego między innymi w wyścigu Le Mans. Akita-san dużą wagę przywiązuje do szczegółów, ale to nie zawsze wychodziło w grach na dobre. Wiadomo, że trzeba znaleźć ten złoty środek pomiędzy realizmem i przystępnością, skomplikowaniem a grywalnością i tak dalej. Nam się jednak wydaje, że krewki japończyk lekko się w swych realistycznych zapędach zagalopował i wsadza do gry rzeczy, na które większość graczy cisnących pedał gazu do dechy nie ma zamiaru nawet zwracać uwagi.

Najważniejszą z nich ma być Visual Gravity System, który w czasie rzeczywistym pokazuje siły i przeciążenia działające na samochód. Ale nie tak, jak w GT4, gdzie wskaźnik uruchamia się tylko podczas zakrętów – w Enthusia będzie działał także podczas hamowania i rozpędzania się, pokazując jak samochód nurkuje do przodu i przysiada na tyle. Podobno ma to sprawić, że gracz lepiej rozumiejąc siły działające na samochód stanie się lepszym kierowcą. Być może tak, być może nie – nie przekonamy się dopóki sami tego nie sprawdzimy, choć być może rzeczywiście na coś się przyda. W każdym razie wskaźnik VGS ma kształt kulki, która przemieszcza się w różnych kierunkach w zależności od tego, czy skręcamy, czy hamujemy i tak dalej.

Kolejnym realistycznym detalem, jaki pan Manabu Akita postanowił umieścić w swej grze jest... sprzęgło, moi mili! A tak, jeżeli czujecie się naprawdę hardcore'owcami, to nie tylko będziecie zmieniać biegi ręcznie, ale także korzystać przy okazji ze sprzęgła. Hola, hola jednak! Czy to aby nie przegięcie z tym sprzęgłem? Większość graczy i tak korzysta w grach z automatycznej skrzyni biegów nie mając cierpliwości do zmagań z ręcznym wrzucaniem i zrzucaniem biegów, a tu im jeszcze sprzęgło dokładać. Sami nie wiemy co o tym sądzić, ale mamy przeczucie, że to nie będzie specjalnie przystępna gra. Ani zabawna. Będzie zapewne po prostu bardzo prawdziwa, ale czy tak bardzo jak Gran Turismo albo Forza Motorsport? Raczej nie, a przynajmniej nie pod względem grafiki, bo choć Enthusia Professional Racing wygląda ładnie i jest obładowana wszystkimi wymaganymi efektami to graficy z Konami jednak nie dali rady doskoczyć do wysoko zawieszonej przez konkurencję poprzeczki. No i ten wskaźnik VGS zajmujący centrum ekranu jakoś średnio nam się podoba.

Bardzo przezornie Konami nie podaje żadnych niemal informacji o ilości tras i samochodów, bo z tym, co zapoda nam Polyphony i tak nie będzie się mogło równać. Zamiast tego kładzie nacisk na niebywały realizm, którego na razie nie możemy w żaden sposób zrewidować. Oawiamy się, że może to obyć się kosztem ogólnie pojmowanej „fajności" gry. O prawdziwej wartości EPR przekonamy się już w marcu. Trzymamy w każdym razie kciuki – a nuż będzie to wyścigowy odpowiednik Pro Evo? ■ ■

PLAYSTATION2 PSP XBOX GAMECUBE NINTENDO DS
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA KONSOLE GRY AKCESORIA SERWIS / REALIZACJA ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH 24H
NOWOŚĆ!!! Gry NTSC bez PRZERABIANIA KONSOL!!!
PS2-SWAP MAGIC/GCN-FREE LOADER
*199,-
ZROBIMY CI DOBRĄ CENĘ!
gamefan
www.gamefan.pl
*199,-
*199,-
*199,-
I pietro pawilon 195 / STACJA METRA SŁUŻEW
*gry w systemie NTSC
gamefan
DOM HANDLOWY LAND ul.Walbrzyska 11 02-739 Warszawa
tel./fax (022) 549 92 89, 0505 997 857 / czynne:pon-pt 10-19 sob 10-15

Nie jest tajemnicą, że spośród kultowych japońskich developerów to właśnie Namco najgorzej przeszło okres przeskoczenia na next-geny. Dopiero przy Soul Calibur II i Ace Combat 5 możemy mówić o Namco w najlepszej formie. Jak będzie z nowym "Tejkenem"?

Just frame'y to ciosy, których nie można wykonać po prostu wciskając przyciski. Dana kombinacja musi być wprowadzona idealnie, w odpowiednim ułamku sekundy, klatce animacji (klatka animacji - ang. frame).

TEKKEN 5

>> THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT...

Tekken 5 jest już szóstą odsłoną najsłynniejszej bijatyki sygnowanej przez zespół Namco, jaka pojawiła się na konsolach Sony i trzecią goszczącą na PlayStation 2, co oficjalnie zostało potwierdzone. I chociaż przepełniony dyskusyjnym efekciarstwem oraz nieco odmienną stylistyką (choć niektórym wygląd i ciuszki Lee bardzo przypadły do gustu, hehe!) Tekken 4, wzbudził sporo negatywnych emocji pośród graczy tym razem powinno być zupełnie inaczej.

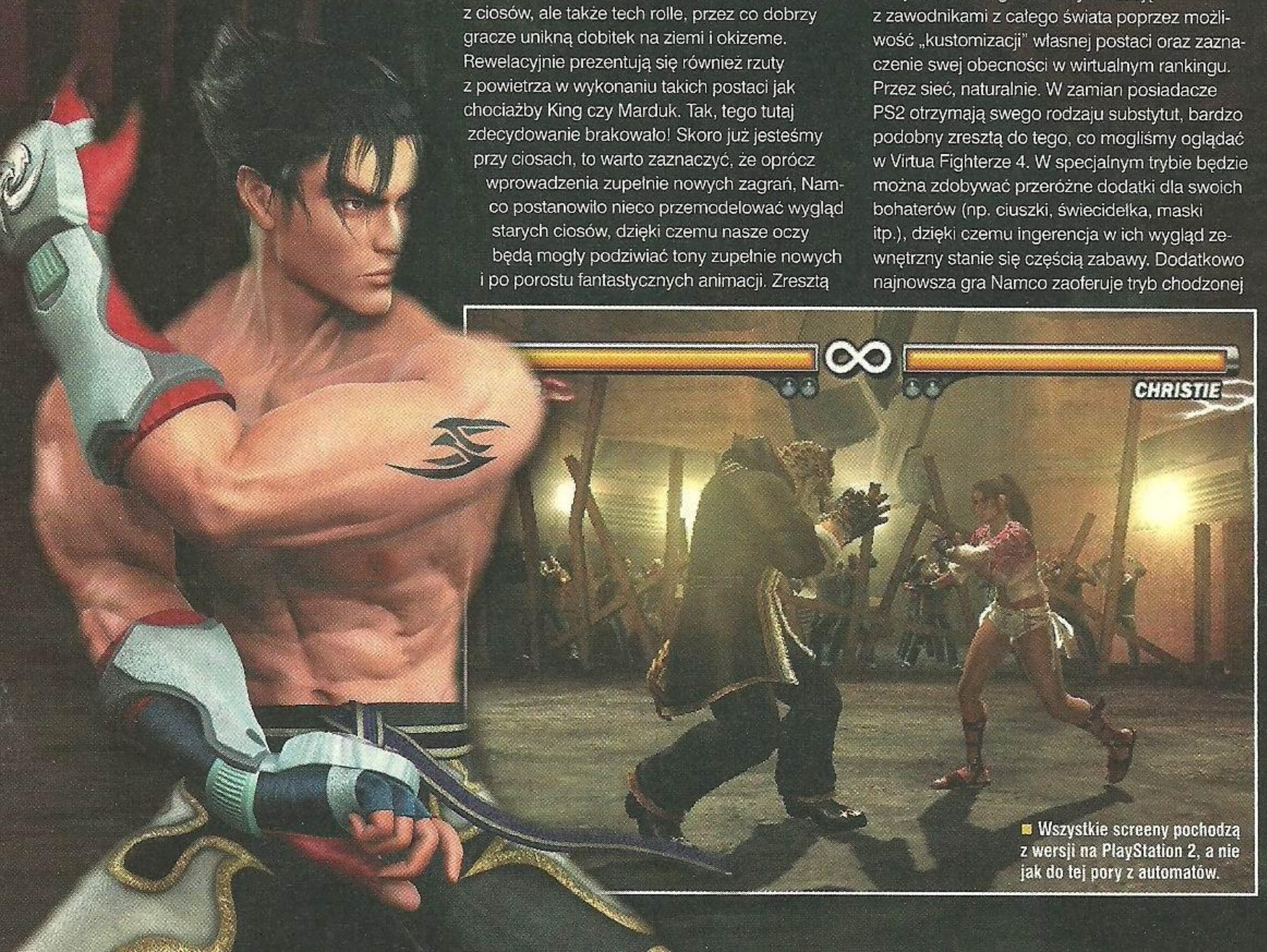
Przede wszystkim autorzy wycofali się z niektórych, niezbyt entuzjastycznie przyjętych przez większość graczy pomysłów zawartych w T4 i postanowili powrócić do rozwiązań z T3 oraz TTT cieszących się znacznie większą popularnością. Zacznijmy może od plansz. Obecnie nie wszystkie areny są ograniczone tak jak w T4 i niektóre konstrukcją przypominają plansze znane chociażby z Taga. Z tą drobną różnicą, że wyglądają znacznie lepiej! Arena otoczona ogromnym smoczym posągiem albo też łąka pokryta wysoką trawą oraz kwitnącymi kwiatami prezentują się wręcz fenomenalnie i emanują klimatem przez duże „K"! Tak czy inaczej wszyscy gracze, którzy przy okazji T4 nabawili się klaustrofobicznych lęków mogą teraz spać spokojnie, gdyż T5 ma lekarstwo na ich dolegliwości. Podobnie przedstawia się sprawa z osobami mającymi sporo zastrzeżeń do wykorzystywania ścian w czwartej odsłonie Tekkena. W szalejącej już na automatach „piątce" próżno szukać wepchnięć na ściany, które zastąpiono dodatkowym rzutem, co jest kolejnym już ukłonem w stronę wcześniejszych odsłon serii. W wersji na PS2 oczywiście sytuacja przedstawia się identycznie.

Idąc dalej, możemy zauważyć zmianę związaną z samym rozpoczęciem pojedynku. Naturalnie to kwestia gustu, ale osobiście wielce ubolewamy nad tym, iż teraz nie będzie już można „tańczyć" przed rozpoczęciem walki, a pierwszy ruch gracze wykonają dopiero po komendzie „Fight". Z kolei bardzo dobrze przyjęła się w tekkenowej społeczności idea Just Frame'ów, których w grze znajdziemy teraz znacznie więcej. Co ciekawe, just frame'ować można obecnie nie tylko niektóre z ciosów, ale także tech rolle, przez co dobrzy gracze unikną dobitek na ziemi i okizeme. Rewelacyjnie prezentują się również rzuty z powietrza w wykonaniu takich postaci jak chociażby King czy Marduk. Tak, tego tutaj zdecydowanie brakowało! Skoro już jesteśmy przy ciosach, to warto zaznaczyć, że oprócz wprowadzenia zupełnie nowych zagrań, Namco postanowiło nieco przemodelować wygląd starych ciosów, dzięki czemu nasze oczy będą mogły podziwiać tony zupełnie nowych i po porostu fantastycznych animacji. Zresztą co w tej grze nie wygląda rewelacyjnie? Animacja, areny, wykonanie postaci, efekty świetlne – po prostu wszystko zasługuje na słowa uznania.

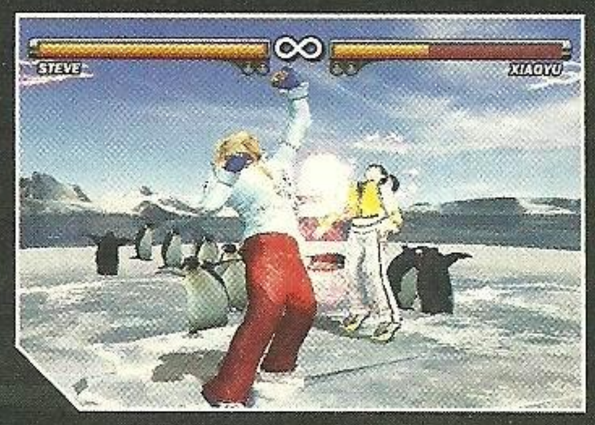
Szczerze powiedziawszy trochę obawialiśmy się o konwersję Tekkena 5 z automatu na domową platformę, ale przecież Namco w tym aspekcie nie mogło nas zawieść... i wygląda na to, że nie zawiedzie. Co prawda drobnym nieporozumieniem byłoby tutaj użycie popularnego zwrotu „arcade perfect", ale i tak wszystko wygląda tak, jak powinno, nawet pomimo drobnych cięć w liczbie szczegółów, delikatnemu pogorszeniu jakości tekstur oraz widocznemu brakowi anti-aliasingu.

Pomijając jednak kwestie aparycji, wersja konsolowa zostanie zubożona w stosunku do automatu o specjalny system, który umożliwia graczom rywalizację z zawodnikami z całego świata poprzez możliwość „kustomizacji" własnej postaci oraz zaznaczenie swej obecności w wirtualnym rankingu. Przez sieć, naturalnie. W zamian posiadacze PS2 otrzymają swego rodzaju substytut, bardzo podobny zresztą do tego, co mogliśmy oglądać w Virtua Fighterze 4. W specjalnym trybie będzie można zdobywać przeróżne dodatki dla swoich bohaterów (np. ciuszki, świecidełka, maski itp.), dzięki czemu ingerencja w ich wygląd zewnętrzny stanie się częścią zabawy. Dodatkowo najnowsza gra Namco zaoferuje tryb chodzonej bijatyki rozgrywki w stylu Force Mode, aczkolwiek niewiele na razie wiadomo na jego temat. Wiadomo jednakże co nieco na temat dodatkowych postaci goszczących w Tekken 5. O zupełnie nowej trójce (Feng, Asuka, Raven) na pewno już słyszeliście, ale ostatnio na horyzoncie pojawiły się takie osobliwości jak Devil Jin oraz Jinpachi, czyli kolejne przegięte postacie z rodu Mishimów. Krążą też słuchy, że pośród bonusowych wojowników znajdą się znani nam już czarnoskóry Bruce, ponętna Anna oraz nieśmiertelny misiek Kuma. Postaci ma być znacznie więcej, ale ich tożsamość jest wciąż zagadką.

Czy Tekken 5 zapowiada powrót Króla Żelaznej Pięści na tron konsolowych bijatyk? Wszystko zależy od Namco, które tym razem nie może wypuścić tak zbugowanej gry, jaką okazał się Tekken 4. Do premiery wersji konsolowej zostało jeszcze trochę czasu, więc wszyscy trzymajmy kciuki za Japończyków i módlmy się wspólnie o dopracowany i maksymalnie rozbudowany port. Jeśli wszystko dobrze pójdzie, to już w pierwszym kwartale 2005 roku będziemy mogli zaimportować kolejną część sagi... ■■



■ Wszystkie screeny pochodzą z wersji na PlayStation 2, a nie jak do tej pory z automatów.



Ciężki, wojenny klimat to coś, co wprost uwielbiamy.

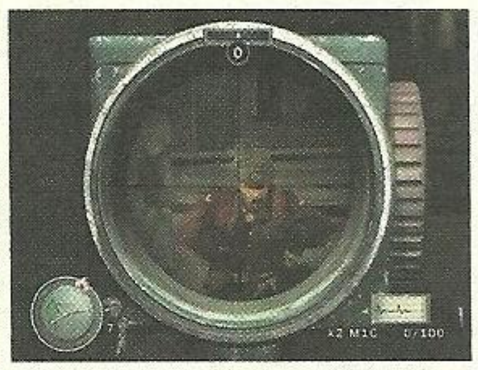
DEV: REBELLION WYDAWCA: ? KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: STYCZEŃ/LUTY

SNIPER ELITE

>> CO SŁYCHAĆ W ROKU 1945?

Tytuł gry momentalnie uświadamia nam, kto będzie bohaterem najnowszej gry ze stajni Rebellion. Być może nie wiecie jednak, że tym razem ponownie cofniemy się do czasów II wojny światowej, aby raz jeszcze skatować niedobrego agresora. Zanim jednak weźmiemy w łapy strzelbę z ogromną lunetą, warto przyjrzeć się mechanizmowi rozgrywki. Sniper Elite nie będzie kolejną strzelaniną w czasach okupacji, a główny nacisk położy raczej na skradanie się za plecami wroga i zdejmowanie przeciwników z bezpiecznej odległości. Bingo! Sniper Elite to innymi słowy skradanka, a w związku z tym trzeba będzie chować ciała ustrzelonych bydlaków, zachodzić strażników od tyłu, a przede wszystkim brać ich na celownik z bezpiecznej odległości. Do tej pory chyba niewiele mieliśmy okazji skradać się po oblężonym Berlinie.

Fabuła to istny mikser wątków. W 1945 roku do Berlina włażą jednocześnie Alianci (od zachodu) oraz armia sowiecka (wschód). Mimo, iż obie strony mają do siebie przyjazne nastawienie, sprzymierzeni zdają sobie sprawę z rosnącej potęgi rosyjskiej armii i wysyłają agentów przebranych za Niemców, aby przeszkodzili Sowietom w załadunku od wschodu. A więc – amerykańscy snajperzy w niemieckich uniformach walczą z Rosjanami. Proste i łatwe do wyobrażenia. Kluczem do sukcesu będzie oczywiście pozostawanie poza widokiem przeciwników i wybieranie optymalnych ścieżek do celu. A ponieważ wszędzie naokoło eksplodują bomby i sypią się resztki domów, nie powinno być problemu z wyczuciem wojennej atmosfery chaosu i zaszczucia. Świetnie prezentuje się oprawa graficzna. Na pierwszy rzut oka od Sniper Elite mocno bije kunsztem wykonania i sporą ilością szczegółów. Pełna wersja gry zapewni nam prawdopodobnie dziesięć godzin rozkoszy w centrum Berlina, więc posiadacze Xboxów i PS2, którzy lubią militarne klimaty, powinni czym prędzej odznaczyć sobie w kalendarzu luty 2005. Ciekawe jak bardzo Sniper Elite zbliży się klimatami do *Wroga u Bram*. ■ ■



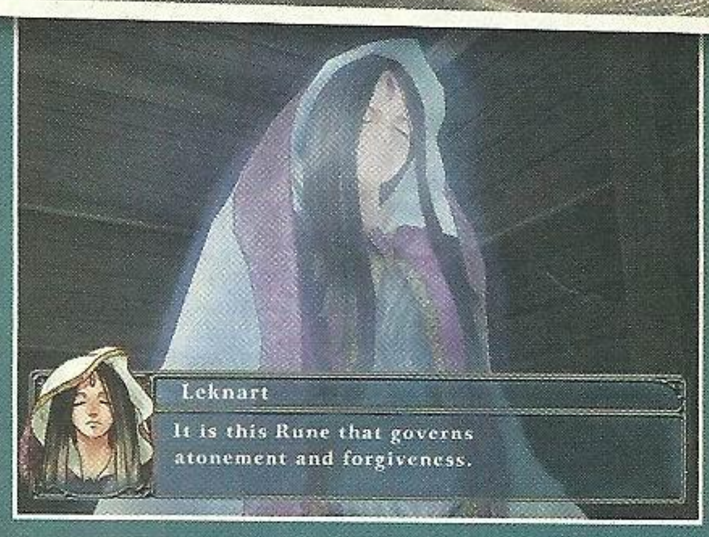
SUIKODEN IV

JUŻ GRALIŚMY

>> CZEKAJĄC NA FINAL FANTASY XII...

DEVELOPER: KONAMI WYDAWCA: KONAMI KONSOLA: PS2 TERMIN: STYCZEŃ/LUTY

Suikoden IV ukaże się również w Europie. Konami tym razem nie zawiedzie fanów.



Przygodę rozpoczniemy najbardziej popularnym bohaterem w grach rpg – bezimiennym niemową, którego można ochrzcić w dowolny sposób. Akcja zaczyna się w momencie, gdy świeżo nazwany chłopaczek dopływa wraz z innymi studentami na wyspę, gdzie ma się odbyć ceremonia pasowania go na członka Gaien. Ta ekskluzywna grupa żołnierzy zajmuje się patrolowaniem wód i obroną wybrzeża.

Historyjka zapowiada się miło, ale jak z samym graniem? Tutaj bez niespodzianek. Wychylając analogową gałkę w dowolnym kierunku zmusicie chłopaczka do biegania. Musicie liczyć się jednak z dość ubogą animacją ruchu, bo bezimienny biega nieco sztywno i nieudolnie. Mniejsza z tym, bo kiedy dochodzi do walk, potrafi być naprawdę nieźle. Pierwsze, co rzuca się w oczy to dynamiczna kamera, swobodnie podróżująca po bitewnej polanie. Zagląda przeciwnikom w twarz, robi szybkie przeglądy drużyn, oddala się, przybliża – nie widziałem jeszcze równie fajnych kadrów. Ślicznie zanimowano postacie, które radośnie biegają po polu bitwy, przybierają bojowe pozy i bardzo starannie wymierzają ciosy. Trochę opóźnia to przebieg rozgrywki, ale czyni z walk prawdziwe widowisko. Poza standardowym zestawem ataków (chlaśnięcie mieczem lub wystrzelenie czaru), Konami stawia też na ofensywy grupowe. Wybierając opcję Combo, zaobserwujecie bardzo udaną animację, podczas której jeden z członków drużyny atakuje, a drugi po nim poprawia. Siła uderzenia jest wówczas znacznie większa, a wraz z czasem poświęconym rozgrywce pojawią się inne wariacje zespołowych kombosów. Aha, być może graliście w poprzednie Suikodeny i pamiętacie magiczne Runy, które dozbrajały drużynę w zdolności lecznicze, bądź magiczne ataki. No więc mam dobrą wiadomość, Konami ponownie rozpruwa worek z Runami i obficie rozsypuje go nad światem gry. Będzie zatem czego szukać.

Teraz najlepsze. Suikoden zaproponuje Wam nie jeden, a trzy rodzaje walk! O drużynowych potyczkach już wiecie. Chłopki stają naprzeciw siebie i wymieniają bitewne argumenty do ostatniego uderzenia. Inne rozboje mają miejsce na oceanach, kiedy nasz statek natknie się na jacht pełen przeciwników. Wówczas pole walki dzieli się na kwadraty, a miłośnicy Suikodena na moment zmieniają się w matematyków liczących punkty ruchu i ataku.

Zawsze można też podłączyć się pod statek oponentów i przesypać na niego część swojej drużyny, prowadząc dalszą walkę już na pokładzie. Najfajniej prezentują się jednak bitwy jeden na jednego. Poezja. Przypomina to nieco zabawę w papier, nożyce i kamień, gdyż do wyboru mamy jedną z trzech akcji. Nasz bohater może schować się za gardą, zaatakować, bądź wykonać cios kończący. Problem w tym, że przeciwnik też coś tam we własnym zakresie klei i w zależności od tego, co wybierze – wpłynie to na rozwój walki. Ale spokojnie, nie ma tu nic losowego, a spodziewane akcje przeciwnika można poznać po wnikliwym wsłuchaniu się w jego gadanie.

Poza walkami czeka Was tradycyjne zwiedzanie lokacji, bieganie od drzwi do drzwi i niesienie pomocy istotkom zamieszkującym świat. W zamian za sowite wynagrodzenie trzeba będzie komuś coś dostarczyć, bądź pozbyć się lokalnego drania. Łatwe, przyjemne, nie zawsze jednak ciekawe. Statek zaś to przydatny sprzęt, bo umożliwi niemal dowolne podróże po świecie gry. Trochę zdziwił mnie fakt, że nowy Suikoden bardzo szybko stał się cholernie trudny. Doświadczenie przeciwników rosło równie szybko jak moje i po kilkunastu walkach coraz gorzej radziłem sobie w życiu. Mimo to, czwarta część serii powinna umilić Wam czas oczekiwania na najnowszego Finala.

Matt ■ ■

NEWSFLASH

Ćwicz z EyeToy: Kinetic

Studio London, wewnętrzny oddział Sony odpowiedzialny za doskonałe EyeToy Groove i SingStar pracuje obecnie nad grą EyeToy: Kinetic, najprawdziwszym fitness symulatorem, za pomocą którego poprawicie sylwetkę, oddech, czas reakcji i ogólną kondycję. Jak? Firma zaprosiła do współpracy ekspertów z Nike Motionworks, którzy oświecili programistów wiedzą na temat prawidłowego wykonywania ćwiczeń. Już w pierwszym kwartale 2005 roku sprawdzicie swe siły w Tae Kwon Do, tańcu, aerobiku, Karate, Tai Chi i Jodze. Ciekawostką jest fakt, że Kinetic obsługuje nowy, wybielający filtr, dzięki któremu postać na ekranie będzie wyraźniejsza, niż dotychczas. Bawiliśmy się trochę bardzo wczesną wersją i poza surową oprawą graficzną, zapowiada się naprawdę intrygująco.

GT4 zalicza poślizg

Japonia i Ameryka łączą się w żalu. Spodziewane odpowiednio na trzeciego (Jpn) i czternastego (USA) grudnia premiery Gran Turismo 4 opóźnią się o kilka tygodni. Kraj Kwitnącej Wiśni sprawdzi swój egzemplarz 28 grudnia, natomiast Kraj Smacznego Hamburgera przywita grę dopiero w pierwszym kwartale 2005 roku. Wyjaśnienia SCE są standardowe – GT4 ciągle doszlifowywane jest do perfekcji, a ponadto zdecydowano się ostatecznie na blisko 700 samochodów i 90 torów wyścigowych. Ostatecznie dopieszczone GT4 w dalszym ciągu nie obsłuży trybu online. Czy 36 milionów GT-fanów, którzy zakupili poprzednie edycje gry stać na jeszcze trochę cierpliwości?

Electronic Arts robi kolejny krok

Tym razem największy, światowy wydawca gier video podpisał umowę z firmą Cherry Lane Music Publishing, wiodącym wydawcą muzycznym. Nowopowstała spółka nosi nazwę Next Level Music, a jej zadaniem będzie wyszukiwanie aktualnych i potencjalnych wykonawców muzycznych. Po co? Aby dostarczać nowe kawałki, które Cherry Lane wypromuje poprzez teledyski, a EA za pomocą gier video. Dzięki tej umowie, wszystkie utwory muzyczne z katalogu EA pojawią się w reklamach, filmach i trailerach.

A swoją drogą, jak podobało się Wam Black Eyed Peas debiutujące w The Urbz: Sims in the City?

Połączenie trylogii Lucasa z duńskimi klockami miało na celu uderzenie w nowego odbiorcę – dzieci. Pora, aby i nowe pokolenie zaczęło wychowywać się na tym, co starsze dinozaury!

LEGO STAR WARS

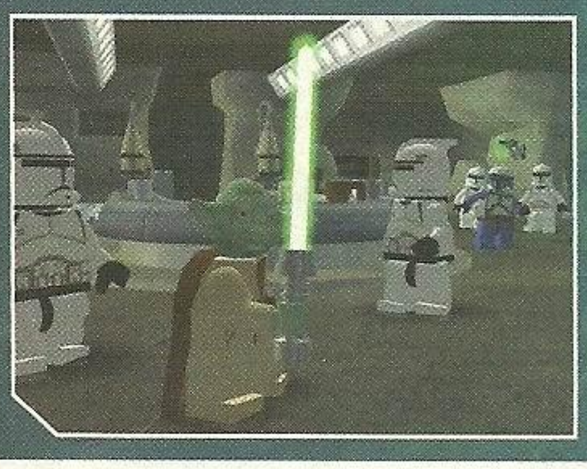
>> KLOCKI ZOSTAŁY RZUCONE

DEV: TRAVELLER'S TALES WYDAWCA: GIANT KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: 2005

Pomysł dość intrygujący – połączyć najbardziej rozpoznawany film na świecie, z nie mniej kultowymi klockami LEGO. Już w przyszłoroczną Wielkanoc Traveller's Tales zaprezentuje nam świat Gwiezdnych Wojen (epizody I-III), tym razem ukazany z perspektywy małych, wiecznie gubiących się w odmętach dywanu klocuszków. Główne role przypadną plastikowemu żołnierzowi Jedi - Obi Wanowi oraz poskręcanemu z lśniących elementów Qui-Gonowi. Nie zabraknie też odpowiednio spreparowanych mieczy świetlnych, gdyż poza rozwiązywaniem zagadek, gra skupi się wokół ostrej siekaniny.

Zainteresowani? LEGO Star Wars nie zapowiada się specjalnie innowacyjnie, ma jednak kilka mocnych stron. W końcu to Star Wars, tyle, że w nieco dziecinnej, ale ślicznie animowanej formie. Jedną z zalet gry na pewno będzie bogata możliwość wykorzystywania elementów otoczenia. Korzystając z mocy, klockowaty rycerz Jedi przejmie kontrolę nad pałętającymi się po okolicy droidami oraz przesunie kilka niewygodnych struktur. Droidy przydadzą się do grzebania w elektronicznych zamkach, z którymi rycerze Jedi radzą sobie raczej kiepsko. Bardzo obiecująco zapowiada się przede wszystkim budowanie przydatnych konstrukcji z leżących na ziemi klockowych rozsypanek. Niestety, nowe pojazdy i urządzenia składać się będą automatycznie, więc nie doświadczymy tu tak dużej swobody konstruowania, jak w przypadku prawdziwego LEGO. Ale i tak powinno być przyjemnie. Tym bardziej, że świat klockowatych wojen zasili masa postaci zarówno z jasnej, jak i ciemnej strony mocy. Pomijając jednak wszystkie te zagadki polegające na budowaniu przedmiotów i przejmowaniu użytecznych droidów, gra zapowiada się raczej prosto. Traveller's Tales bardzo oszczędnie obeszło się z joypadem i tylko jeden przycisk posłuży tak na dobrą sprawę do atakowania przeciwników. Niezłym pomysłem jest jednak możliwość odbijania pocisków z powrotem w kierunku nadawcy. Wszystko, co należy wówczas zrobić, to przytrzymać przycisk odpowiadający za atak odrobinę dłużej. Dzięki takiej kombinacji, możliwa będzie hurtowa wyrzynka wrogich klocuszków ich własną bronią, a w dodatku bez pojedynczego cięcia mieczem. I jeśli tylko twórcy rozbudują nieco bojowe możliwości naszego ludzika Jedi, to gra może okazać się jedną z mocniejszych pozycji z LEGO w tytule.

Poza porządnymi efektami wizualnymi w grze znajdziemy wszystkie dekoracje i strukturki żywcem przeniesione z filmowego planu. Naturalnie będą one dość kwadratowe, ale za to poskładane z tysięcy klocków. To, czego naprawdę nie możemy się doczekać, to filmowe przerywniki, w których znane z ekranu wydarzenia ukazane zostaną w nowej, plastikowej formie. Trochę ciężko zachować przy tym należną powagę, ale cóż poradzić. Ciężko też określić, jakie będą te gwiezdne klocki. Gra oprze się głównie na zagadkach, nieźle wygląda możliwość grania jednocześnie we dwie osoby. Co ciekawe, drugi gracz może w dowolnym momencie włączyć i wyłączyć się z prowadzonej rozgrywki. Zapowiada się zatem lekki i przyjemny tytuł. Za kilka miesięcy sprawdzimy, jak świat klocków wpłynął na mroczny wizerunek Gwiazdy Śmierci. ■■



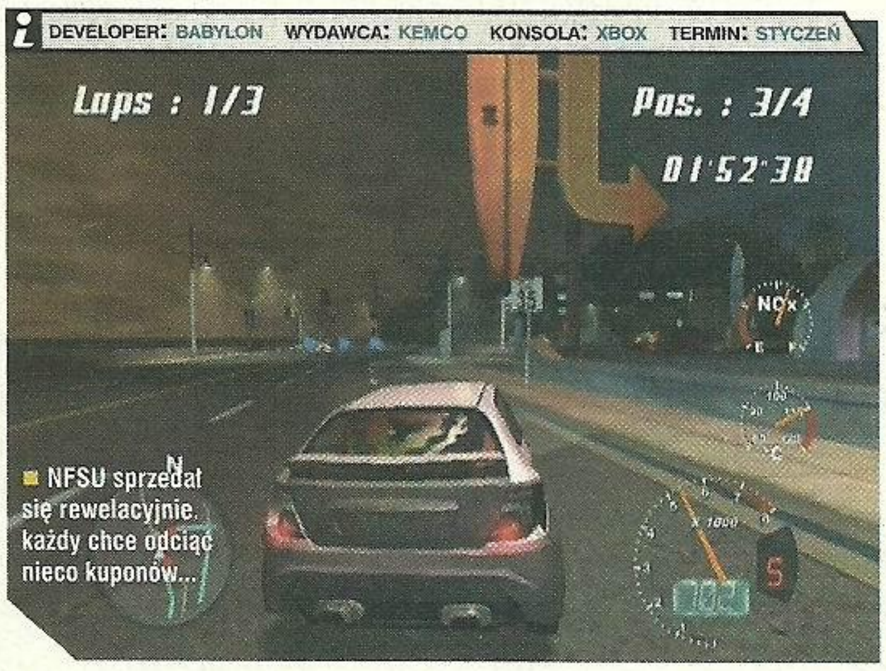
newsplash

Dragon Quest VIII rozwala japońskie wskaźniki

Takiego szaleństwa Japonia jeszcze nie widziała! 27 listopada 2004 roku na półki sklepowe trafił długo wyczekiwany Dragon Quest VIII z miejsca bijąc absolutne rekordy sprzedaży, pozytywnie też odznaczając ten fakt w japońskiej gospodarce. Przez trzy ostatnie dni listopada do sklepów wjechało prawie trzy miliony egzemplarzy gry. Wiemy też, że przez dwa pierwsze dni ponad dwa miliony skośnookich graczy zaopatrzyło się w swój egzemplarz. Square Enix nie pchałoby do sprzedaży tylu sztuk gry, gdyby nie znało ogromnego zapotrzebowania! Przypomnijmy, że ostatnia część (DQVII) rozeszła się w Japonii w nakładzie czterech milionów egzemplarzy i analitycy przewidują podobny obrót spraw także w przypadku ósemki. Niestety anglojęzyczna wersja gry nie jest taka pewna, jakby się wydawało – Yoichi Wada wskazuje na ogromne problemy z przetłumaczeniem na angielski wszystkich niuansów Dragon Quest. Firma szuka zatem fachowych tłumaczy, ale takich, którzy są solidnie obeznani ze światem DQ. Cała nadzieja leży w ich doświadczeniu.

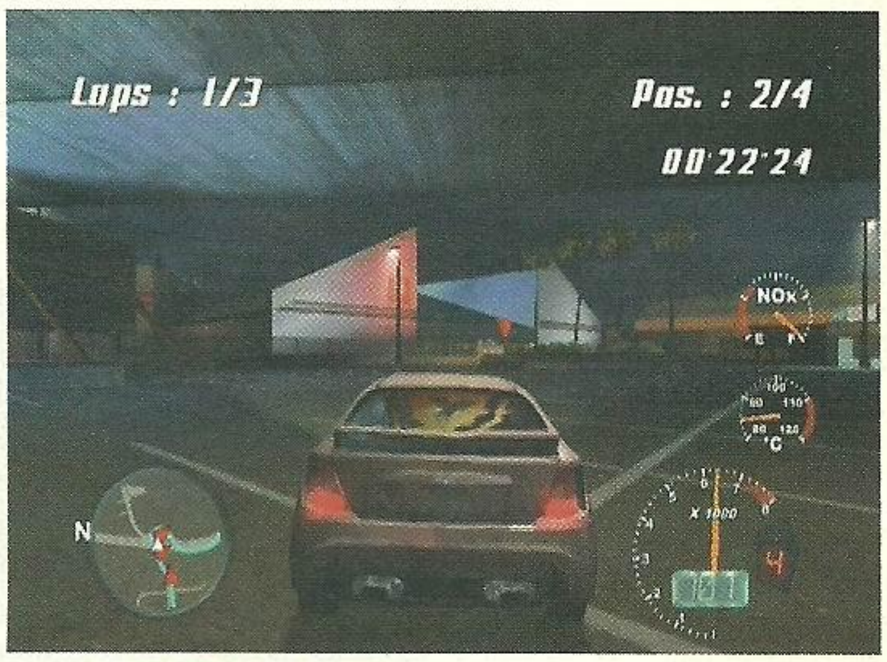
Kolejne dema za pieniądze

W połowie grudnia do japońskich sklepów zawita Altered Beast. A właściwie krótkie, wydane osobno i oczywiście płatne demo zbliżającej się wielkimi krokami gry. Remake jednego z największych minionych przebojów Segi budzi tak wielkie emocje, że firma postanowiła troszeczkę na nich zarobić. Pełna wersja gry trafi do sklepów po koniec stycznia 2005 roku. Na szczęście Błękitni nie liczą sobie za demo zbyt wiele. Jego cena to zaledwie 100 jenów, a więc odpowiednik jednego dolara. Doliczcie do tego 500 jenów na wysyłkę i już niebawem pobawicie się krótką wersją nadciągającego hitu.



DEVELOPER: BABYLON WYDAWCA: KEMCO KONSOLA: XBOX TERMIN: STYCZEŃ

■ NFSU sprzedał się rewelacyjnie, każdy chce odciąć nieco kuponów...



TOP GEAR RPM TUNING

>> NIEZOBOWIĄZUJĄCY PRZEJAZD ZA POŁOWĘ CENY

W dobie Gran Turismo 4 i NFS Underground 2, raczej niekorzystnie prezentują się proste, nie wnoszące niczego nowego do gatunku wyścigi. Czy ustawianie ceny Top Gear RPM Tuning na połowę wartości normalnej gry jednoznacznie określa ambicje twórców? Kemco od dłuższego czasu nie dostarczyło gry wartej uwagi z jednym chlubnym wyjątkiem - Rogue Ops, ale na tym koniec. Koncentrowali się raczej na prostych grach na GBA - najwyraźniej mają ochotę wyjść z getta.

Popatrzmy, czego się spodziewać. Poza chorobliwym przywiązaniem autorów do uzbrajania fur w ozdobne dodatki ciężko będzie tu znaleźć coś oryginalnego. Struktura rozgrywki oprze się na trzech trybach. Adventure polegał będzie na zaliczaniu kolejnych ścigałkowych misji, Quick Race bez zbędnych formalności wpuści Was bezpośrednio w środek wyścigu, a oprócz tego namierzycie jeszcze tryb dedykowany wyłącznie tuningowi. Patrząc na samochody odnosimy wrażenie, że nie poświęcono im dostatecznie dużo uwagi. A przynajmniej nie tyle, ile skupiono na środowiskach otaczających teren zabawy. Ale mniejsza z tym. Wyścigi toczyć się będą w obrębie miast i zakorkowanych ulic, w związku z tym spodziewajcie się gonitwy pod prąd i sporej ilości skrótów. Warto się chyba starać, bo po każdym wyścigu ekran zasypany zostanie tabelami informującymi o ilości zebranych punktów i osiągniętej sławie. Nie obędzie się bez przepychanek na drodze i wypadków, gdyż przeciwnicy na pewno nie odpuszczą w walce o pierwsze miejsce (a przynajmniej ich AI na to nie pozwoli, jak buńczucznie zapowiadają twórcy). Tytułowy tuning dotyczył będzie trzech obszarów – wyglądu, mechaniki i nitro. Naturalnie w tej grze nie namierzycie ani jednej licencji, ale bez problemu rozpoznacie perełki pokroju BMW M5, Forda Mustanga GT, czy innego Focusa. Niezależnie od wybranego trybu zabawy na każdym poziomie dostępne będą bogate opcje tuningu maszyny. Sama praca przy nitro sprowadzi się do wyboru butli, wlotu mieszanki, chłodzenia, itd., a potem odpalenia tego wszystkiego na trasie. Ponadto zawsze można sobie podłubać przy skrzyni biegów, wadze autka i kolorze spoilerów.

Czy będzie fajnie – nie wiemy. Szykuje się raczej mało ambitny, ale szybki zręcznościowy wyścig, który zawita na Xboxa już na początku przyszłego roku. ■■

Autorzy reklamują swoją grę jako "pierwsza w świecie strategia RTS opracowywana z myślą o konsolach". To oczywiście puste słowa; wcześniej było choćby Alien vs Predator Extinction, a pewnie i kilka innych pozycji by się znalazło.

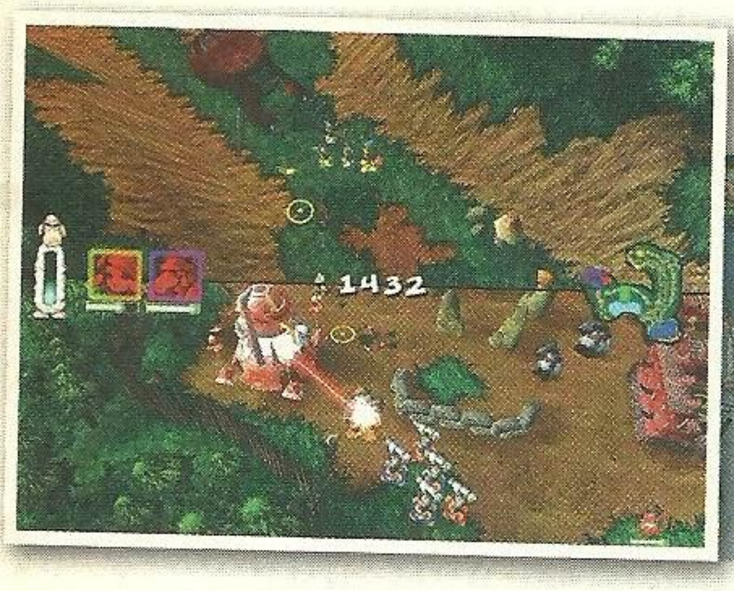
FURY TALES

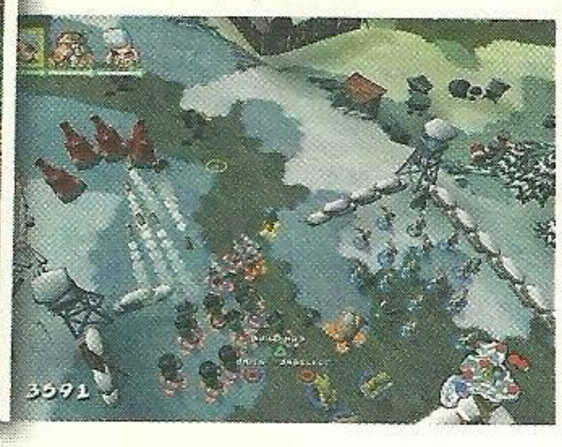
>> RZECZ O GŁODNYCH WILKACH I WKURZONYCH OWCACH

DEV: MAD MONKEY WYDAWCA: PHOENIX KONSOLA: PS2 TERMIN: 2005

Nie ustajemy w nadziei, że obok owieczek znajdzie się jakaś pastereczka. Co zdaje się sugerować ikonka na górze...

Ta wojna toczy się od stuleci, a jej końca wciąż nie widać. Konflikt między sfrustrowanymi owcami i wiecznie śliniącymi się wilkami wkracza jednak w nowy wymiar. Owce dorwały się do superpotężnej broni, która już wkrótce może przechylić szalę zwycięstwa na ich stronę. Problem w tym, że nie za bardzo wiedzą, jak korzystać z wojennego ekwipunku i w tym miejscu niezbędna okaże się interwencja gracza. Ale właśnie. Być może nie interesuje Was los ofiar przemysłu włókienniczego i chętnie stanęlibyście po stronie rozbestwionych wilków. Fury Tales już na początku pozwoli Wam zatem opowiedzieć się za ulubioną rasą wojowników i poprowadzić ją do zwycięskiego końca. Czy wilki będą gryzły piach? A może to owce skończą na ruszcie? Wszystko zależy od Was. Fury Tales należy do wąskiego grona konsolowych rts'ów (strategii czasu rzeczywistego). Oznacza to, że garstka uzbrojonych wybrańców pokazana zostanie od góry, zaś wszelkie komendy pokroju „idź", „strzelaj", czy „uciekaj" wydacie im za pomocą zwykłego kursora. Bez problemu też będzie można sterować zarówno pojedynczym zwierzakiem, jak i całą bandą uzbrojonych futrzaków. Strategie czasu rzeczywistego to średnio popularny na konsolach gatunek, głównie ze względu na niewygodną obsługę przy pomocy joypada. Mad Monkey Studios wie o tym doskonale i dlatego dowodzenie legionem pokrak będzie uproszczone do niezbędnego minimum. Kształt kursora, którym wydacie polecenia podopiecznym, zmieni się dynamicznie w zależności od sytuacji. Przykładowo, po wskazaniu na przeciwnika zasugeruje atak, zaś na pustych przestrzeniach – zwykłe chodzenie. Aby nadać grze więcej humoru (i na wypadek, gdyby owce z uzi w łapkach okazały się mało śmieszne), twórcy wprowadzili do gry dwie, ponoć zabawne kampanie – po jednej dla każdej z ras. Kampanie składać się będą z łańcuszka coraz trudniejszych misji, które raz na jakiś czas przetnie walka z wielkimi bossami. Aha, nasze dzielne owce i wilki to nie jedyne jednostki, którymi będziemy dowodzić. Każdej armii przydzielony zostanie charyzmatyczny (i oczywiście strasznie śmieszny) bohater, charakteryzujący się indywidualnymi umiejętnościami. Na pewno będzie on najsilniejszą jednostką walczącą po stronie gracza, gdyż jego umiejętności będą rosły wraz z ilością zabitych przeciwników. Ale walka to nie wszystko. Rts'y mają to do siebie, że oprócz bycia dobrym dowódcą, trzeba wykazać się również jako niezły ekonomista. Nie wiemy jeszcze, w jaki sposób i czy w ogóle zwierzęta pozyskiwać będą fundusze, wiemy natomiast, że budować będą nowe jednostki, budynki i rodzaje broni. Kluczem do pokonania przeciwnika będzie między innymi rozwalenie jego strategicznych struktur. Jeśli ciągle mało Wam atrakcji, Mad Monkey Studios szykuje prawdziwą bombę. Fury Tales obsługiwać będzie tryb zabawy dla dwóch graczy, dzięki czemu zagracie przeciwko sobie, bądź w kooperacji na drodze do rozwalenia konsoli, a to wszystko na podzielonym ekranie. Bardzo miło prezentuje się również oprawa graficzna. Nie przytłacza co prawda ilością szczegółów, czy zaawansowanych tekstur, ale na plus zaliczamy jej na razie to, że jest barwna i przyjemna dla oczu. Kierowanie zwierzętami i stojący na ich czele bohater bardziej przywodzą nam na myśl Pikmina, ale karabiny w ich łapkach i ostra sieka uświadamiają, że będzie to rasowy rts z krwi i kości. ■ ■





ARCADE
WWW.ARCADE.COM.PL
04 - 217 WARSZAWA
UL. GROCHOWSKA 14 D
TEL. (22) 610 - 27 - 11
TEL. KOM. 0 600 - 715 - 025
PON - PT 10 - 19
SOB - NDZ 10 - 15
ARCADE@ARCADE.COM.PL
PLAYSTATION 2 | XBOX | GBA / GBA SP | GAMECUBE | INNE
99zł 99zł 99zł 99zł 179zł 199zł 99zł 29zł 149zł 99zł
WYMIANY GIER
RATY
WYSYŁKA
SERWIS KONSOL
PS2 już od 399 zł
GBA SP już od 339 zł
XBOX już od 459 zł
ZNIŻKI DLA STAŁYCH KLIENTÓW
SKLEP INTERNETOWY
SPRAWDŹ JAK NISKO UPADŁY NASZE CENY

U CAN TOUCH THIS!

Do ostatniej chwili nie było wiadomo, czy zaproponowane przez Big 'N' śmiałe rozwiązania sprawdzą się w praniu. Ale ten moment mamy już za sobą. Ameryka i Japonia już grają – Neo Plus także.

Po stosunkowo skromnej prezentacji DieSa na E3, Nintendo wzięło się ostro do roboty. Poprawili design konsolki, dopracowali gry i rozpoczęli kampanię reklamową. Objazdowe wystawy, imprezy dla VIPów oraz reklamy w prasie, telewizji i na billboardach to chleb powszedhni przez ostatnie tygodnie w Stanach i Kraju Kwitnącej Wiśni. Po początkowo ostrożnych deklaracjach względem Dual Screena (co ciekawe, nie jest to oficjalne rozwinięcie skrótu, tylko nazwa przyjęta przez graczy, używana zamiennie z Developer's System), firma hydraulika uwierzyła w siebie i postanowiła ze swego nowego dziecka uczynić prawdziwy hit.

W końcu nadszedł dwudziesty pierwszy listopada – premiera systemu w USA. Na półki sklepowe trafiło 600 000 konsolek, a w sklepach zaroiło się od hostess z koszulkami „touching is good". Do zestawu, oprócz samej konsoli z instrukcją, weszły dwa stylusy (wskaźniki do ekranu), ładowarka oraz (uwaga, uwaga) grywalne demo Metroid Prime Hunters, o podtytule First Hunt. Świetna sprawa i liczymy na podobną akcję w Europie. Wśród launch titles największym wzięciem cieszył się Super Mario 64 DS, ale nie zabrakło gier dla lubiących inne klimaty. Amerykanie nie mogli się obejść bez nowego Maddena, a i dla miłośników randek coś się znalazło. Nie obeszło się bez małego incydentu. Podobno część graczy zgłaszała obecność „martwych" pikseli na touch screenie, ale Nintendo of America sprawnie wymieniło konsolki.

Wyniki sprzedaży Nintendo ogłosiło dopiero po tygodniu. Według nich zeszło około 90 procent konsol, czyli ponad pół miliona sztuk. Nie jest to może sukces wszechczasów, ale start Dual Screen zaliczył bardzo dobry.

Lecz nie było czasu na świętowanie, bo z dniem drugiego grudnia czekał DeeSa sprawdzian w Japonii. Dzięki uruchomionym niewiele wcześniej fabrykom w Chinach, Nintendo rzuciło na rynrk pół miliona sztuk, zamiast zapowiadanych trzystu tysięcy. W pierwszy dzień wykupiono blisko połowę, a trzy dni później już trzy czwarte egzemplarzy. Skośnoocy bracia również uznali odświeżone przygody hydraulika za najodpowiedniejszą zabawkę na początek, ale nowe Wario Ware sprzedało się w liczbie mniejszej ledwie o kilkaset kopii. Ogółem gracze mieli do wyboru dziewięć tytułów (zabrakło m.in. dostępnych w Stanach Spider-Man 2 DS i Madden 2005 DS).

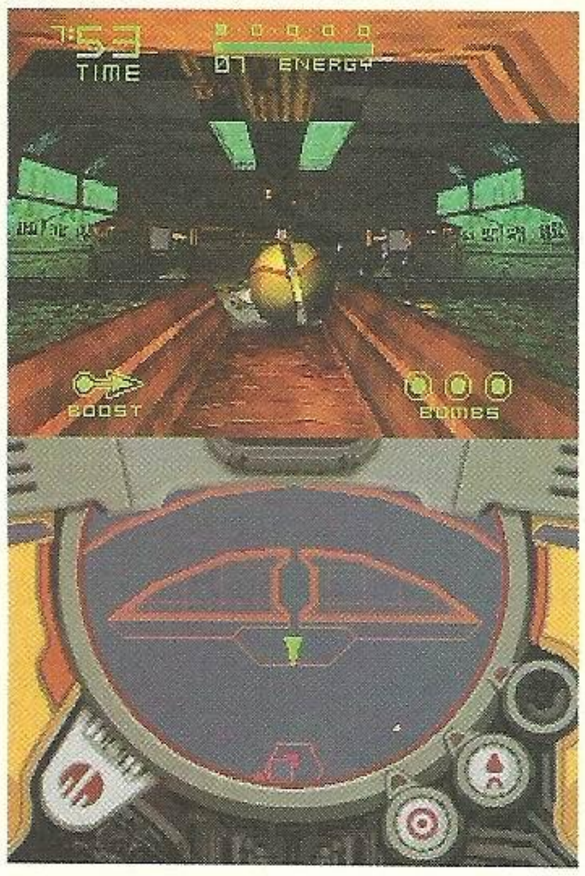
Wraz z podstawowym kompletem otrzymałem Super Mario 64 DS, Asphalt Urban GT oraz dwie pozycje z GBA. Zacznę jednak od sedna sprawy, czyli samej konsoli. Przy pierwszym kontakcie można od razu zauważyć dwie rzeczy. DS jest stosunkowo ciężki, ale nie przesadnie duży, przez co dobrze leży w dłoniach. Od góry został pokryty srebrną farbą, zaś na spodzie postawiono na czarny plastik. Mimo niewyszukanego designu, sprzęt prezentuje się bardzo ładnie. Przy dokładniejszych oględzinach można spostrzec dwa triggery, podobne do tych z GBA SP, choć nieco większe. Między nimi znajduje się wejście na kabel od ładowarki (bateria wytrzymuje 6-10 godzin), schowek na stylusa oraz port na deesowe carty. Te, nawiasem, mówiąc są dosłownie mikroskopijne (choć mieszczą do

128 MB), więc trzeba uważać, by ich nie zgubić. Fajnie natomiast rozwiązano ich wyciąganie ze slotu. Wystarczy je lekko nacisnąć, a same się wysuwają. Oczywiście od dołu konsolki znajduje się drugi port, przeznaczony dla gier z Game Boy Advance. Nintendo delikatnie sugeruje, że w przyszłości to wejście może być wykorzystane do obsługi dodatkowych akcesorii, takich jak headset. Niestety, nie działają tytuły ze starszych edycji GrajChłopca.

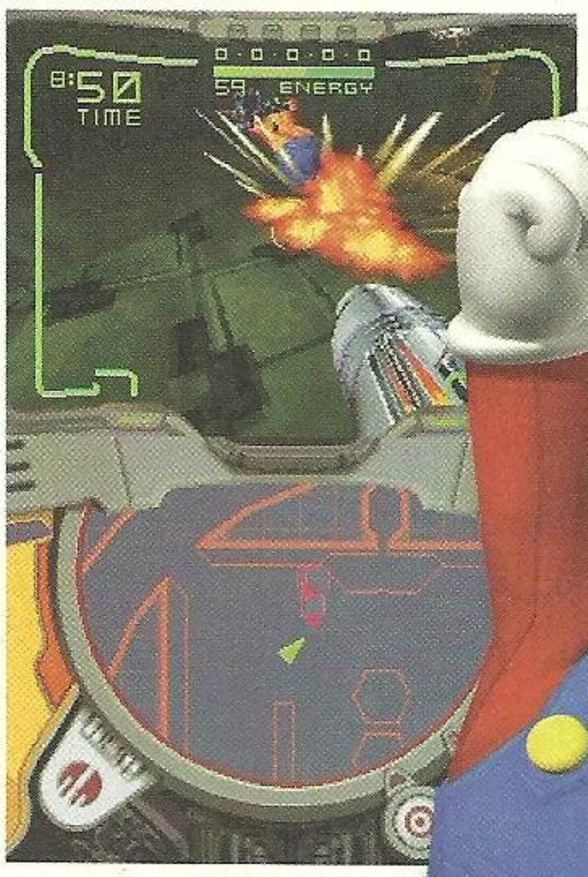
Czas najwyższy podnieść górny ekran. Można go ustawić pod dowolnym kątem, choć trzeba przyznać, że dość dziwnie odstaje. Po obu jego stronach umieszczono głośniczki. Dźwięk może być odtwarzany w trybie Mono, Stereo, a nawet Surround i jest w pełni zadowalającej jakości.

Na dolnym panelu wybija się przede wszystkim osławiony dotykowy ekran. Po dłuższym użytkowaniu pojawiają się na nim drobne ślady po rysiku, jednak nie wpływają one na jego działanie. Poza tym będzie można dokupić specjalnie osłonki. Poniżej touch screena widać mikrofon oraz dwie lampki, z których pierwsza sygnalizuje połączenie z inną konsolką, a druga moc baterii. Niestety nie miałem możliwości wypróbowania bezprzewodowej sieci, ale według oficjalnych danych działa ona w zasięgu trzydziestu metrów. Jednak w praktyce, przy sprzyjających warunkach, ta liczba wzrasta nawet trzykrotnie. Po lewej stronie znajduje się krzyżak kierunkowy, w miarę duży i wygodny, ale nie za wysoki. Tuż nad nim umiejscowiono przycisk Power, ale nie ma się co obawiać przypadkowego wyłączenia sprzętu. Nintendo o tym pomyślało i by tego dokonać, należy przytrzymać go przez dłuższą chwilkę. Gorzej ma się sprawa z przyciskami akcji, które gracz ma pod prawą dłonią. Po pierwsze, są dziwnie ułożone (tj. A zamienione z B i X z Y), a po drugie, są okropnie małe. Ja, choć nie mam wielkich dłoni, przykrywam je wszystkie kciukiem. Być może o to chodziło projektantom, ale niektórzy zapewne będą narzekać. Dla formalności dodam, że w ich pobliżu leżą jeszcze Start i Select, a przy najbliższym graczowi brzegu NDS wbudowano regulator głośności, wejście na słuchawki oraz jeszcze jeden, tajemniczy port.

Po odpaleniu konsolki od razu rzuca się w oczy świetne podświetlenie obu ekraników. Wszystko widać dokładnie i w ładnych kolorach, niezależnie od oświetlenia pomieszczenia. Można je wyłączyć, ale nie widzę powodu, dla którego ktoś miałby to robić, gdyż wtedy naprawdę ciężko cokolwiek dojrzeć. Inna sprawa to zgaszenie tylko jednego z wyświetlaczy w Asphalt Urban GT. Podczas jazdy touch screen wyświetla jedynie mapkę,



Pięć rodzajów sterowania w Metroid Prime Hunters z pewnością wystarczy, by każdy wybrał właściwe dla siebie.



Z pewnością Metroid Prime Hunters robi spore wrażenie, ale z pewnością nie jest to poziom PSP. Niemniej jednak nie ma na co narzekać.

bez której można się obejść, a taki zabieg pozwala zaoszczędzić trochę energii. Podobnie ma się sprawa, gdy chcemy na kilka minut przerwać zabawę, a nie mamy czasu zapisać stanu gry. Wystarczy bez cackania złożyć handhelda – gra sama spauzuje, a ekrany wyłączą się. W Mario słychać nawet głosik żegnający i witający gracza z powrotem. Urocze. Nie można regulować kontrastu, ale Nintendo zapewnia, że fabryczne ustawienie jest optymalne.

Wróćmy do ekranu tytułowego. Po puknięciu w touch screen wyświetla się rozbudowane menu. Na górze widać między innymi datę i czas oraz ksywkę właściciela. Na dole możemy uruchomić jeden z cartridge'y (DS lub GBA), przejść do opcji, ściągnąć grę od drugiego użytkownika w celu gry po sieci lub przejść do PictoChata, czyli wbudowanego komunikatora. I właśnie o nim chcę teraz napisać kilka słów. Dostępne są cztery pokoje, a w każdym może gawędzić do szesnastu osób. Na normalnym wyświetlaczu widać wszystkie wysłane wiadomości, zaś na dotykowym widnieje klawiaturka oraz czyste okno. W nim właśnie da się rysować obrazki, a nawet mieszać z nimi tekst. Wszystko naturalnie za pomocą stylusa (palec nie jest wygodny generalnie, bo ma za dużą powierzchnię). Wprawdzie ciężko będzie na co dzień znaleźć w Polsce chętnych do rozmowy, ale to i tak spoko patent.

Cofnijmy się jeszcze na sekundę do opcji. Miłe jest to, że wiele rzeczy można dostosować do swoich preferencji. Budzik, data urodzin, wybór ekranu dla gier z Advance'a czy możliwość bezpośredniego uruchomienia gry w slocie to niby standard, ale dobrze, że o tym nie zapomniano. Dziwne tylko, że kiedy chce się wrócić z opcji lub PictoChata do głównego menu, konsola informuje, że zaraz się wyłączy. I rzeczywiście tak się dzieje. Trochę irytujące.

Czas na gry - zacznę przekornie od wstecznej kompatybilności. Nie ma wątpliwości, że odpalanie gier z GBA to świetna sprawa i na pewno jest konkretnym argumentem przemawiającym za kupnem konsoli. W końcu nie ma to jak od czasu do czasu uzupełnić sobie menu największymi hitami ze starszej, ale wciąż żywej maszynki. Wielkich różnic w zabawie nie ma. O genialnym podświetleniu już wspomniałem, o wyborze ekranu i mniejszych przyciskach również. Warto zaznaczyć, że dzięki dwóm portom nie trzeba bawić się w żonglerkę cartami, a wystarczy trzymać w konsoli dwa ulubione. I to właściwie wszystko w tej dziedzinie.

Przejdźmy teraz do tego, co tygryski lubią najbardziej: demo **Metroid Prime Hunters**. Grę otwiera krótki filmik, a po nim następuje od razu ekran tytułowy. Pierwszy dotyk stylusem i... wow! Pod naciskiem tło zmienia kolor, hehe. Bajerek. Szybki skok po opcjach ujawnia brak trybu dla pojedynczego gracza, ale to nie jest jeszcze pełna wersja. Z braku partnera (MPH to pozycja przeznaczona głównie do sieci) zdecydowałem się na sprawdzenie treningu. Kolejny przerywniczek i spłynąłem z fotela. Sterowanie jest po prostu boskie! Takiego czegoś jeszcze nie było na kieszonsolkach. Krzyżakiem poruszam się w przód/tył i prawo/lewo, a spustem strzelam (jest również opcja dla osób leworęcznych). Nie ma tu żadnego lockowania się na wrogach ani autocelowania. Rozglądam się jeżdżąc stylusem po touch screenie! Akcja pokazana jest na górnym ekranie, więc nie ma mowy o zasłanianiu sobie widoku. W praktyce taki system sprawdza się cudownie i jest to bliski odpowiednik myszki. Odważę się nawet na stwierdzenie, że sterowanie jest tu lepsze niż na GCN! Wróżę tej konsoli prawdziwy zalew fps'ów, bo nadaje się ona do tego, jak żadna inna. Trudno mi szerzej wypowiedzieć się o samej grze, bo po treningu niewiele można rzec. Zauważyłem kilka pomniejszych zmian w rozgrywce (limitowana amunicja), ale trzon serii pozostał ten sam. Tak więc, oprócz strzelania nie zabraknie skakania po platformach (uderzenie w ekranik!) i transformacji w Morph Ball. Graficznie prezentuje się to doskonale, animacja nie myśli zwalniać, choć na pewno nie dorównuje poziomem PSP. Na szczęście plansze są dość obszerne, co dobrze rokuje rozgrywce wieloosobowej.

Na drugi ogień poleciała konwersja **Super Mario 64**, a raczej powinienem powiedzieć remake. Zmiany zaszły na tyle daleko, że spokojnie mogę użyć tego określenia. Graficznie różnica jest widoczna gołym okiem. Prawie wszystkie modele postaci zbudowano od nowa i teraz

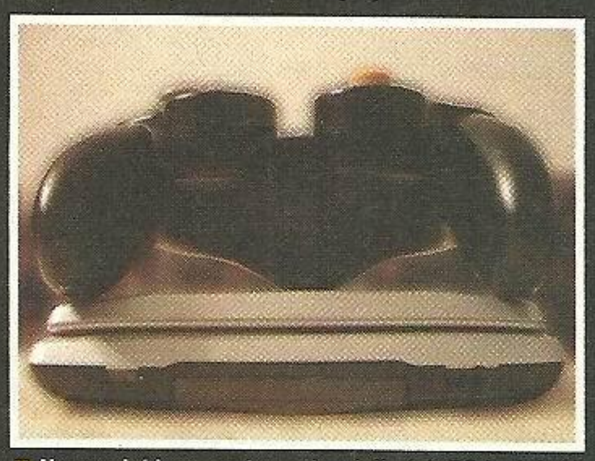
Nintendo DS wita użytkownika krótkim opisem tego, co zdrowe, a co nie. A także, co widzicie, dwoma radośnie mrugającymi wyświetlaczami...

Po odwróceniu konsolki na brzuszek wiecie już wszystko. Z jednej strony slot na nowe carty i otwór na sylusa, z drugiej - wsteczna kompatybilność z GBA.

Ustawianie daty i godziny - można włączyć alarm, który radośnie zawyje i zerwie Cię do szkoły bądź pracy. Kurczę, komórki też to potrafią...

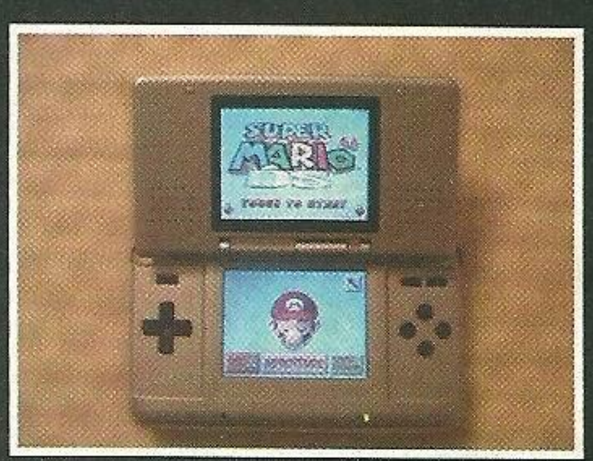
Menu! Oto i czytelne, proste i funkcjonalne menu. Można odpalić Metroida, Pictochat, grę z GBA

Każda okazja jest dobra, by się nieco podlansować, hehe. Ślicznie wydziargane logo Neo Plus w Pictochacie.



Nasze ulubione porównania wielkości. DS jest dość szeroki i obfity, co widać choćby na rodzinnym zdjęciu z padem GameCube.

A oto i porównanie z samym Tosterem. Jeszcze trochę mu brakuje, ale cudem miniaturyzacji zdecydowanie nie jest.



Super Mario 64 DS w całej swej niewielkiej okazałości. Wspaniała gra, nie da się ukryć. Ale sterowanie bez analoga... No niestety.

Super Mario 64 DS - konwersja najlepszej gry na Nintendo 64 wzbogacona minigrami...

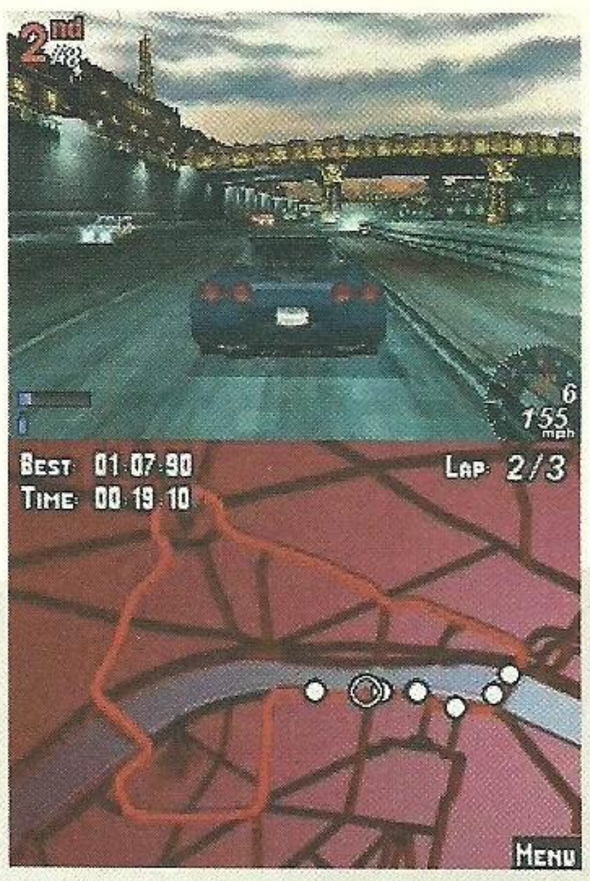
wyglądają naprawdę porządnie. Zmieniono też niektóre tekstury i efekty, na przykład ognia. Doszło kolejne trzydzieści gwiazdek do zdobycia, a głównym bohaterem został Yoshi, jednak dzięki power-upom przemieni się w inne osobistości tego uniwersum. Początkowo można trochę narzekać na sterowanie, gdyż nie dorównuje precyzją temu z N64, ale można się przyzwyczaić. Największym novum jest tryb dla czterech graczy przy pomocy wireless LANu. Brawo, że wymagana jest tylko jedna kopia gry. Także na potrzeby tej opcji opracowano nowe lokacje, gdzie gracze będą się ścigać w drodze po gwiazdki przeszkadzając sobie nawzajem. Niestety, obie wariacje nieszczególnie wykorzystują dotykowy ekran, dlatego Ninny przygotowało zestaw minigierek. Proste, ale niezwykle zabawne pomysły wciągają na wiele godzin. Toczenie kuli śniegowej, gra w karty, czy strzelanie do spadochroniarzy biją na głowę całe Mario Party 5. Po prostu ciężko się oderwać. Być może wynika to wyłącznie z tego, że to pierwszy kontakt z tym cudem, ale fakt pozostaje faktem.

Na koniec zostawiłem sobie **Asphalt Urban GT**. Są to luzackie wyścigi skonwertowane z N-Gage. Do wyboru jest kilka klas samochodów, trasy umiejscowione w największych miastach świata oraz zestaw podstawowych trybów. Model jazdy nie nosi nawet śladów symulacji, ale ja właśnie takie produkcje lubię najbardziej. Efekt dopalacza wygląda całkiem przyjemnie, samochody pomykają szybko przy kompletnym braku zwolnień, tylko czasem coś się dorysuje w oddali. Wprawdzie wykorzystanie charakterystycznych możliwości Dual Screena jest marginalne, ale takie gry także są potrzebne tej platformie.

Po przetestowaniu pierwszych gier jestem pełen optymizmu. Nie zabraknie świeżych pomysłów i nowych rozwiązań. Podoba mi się, że Ninny stara się uczynić grę na DieSie maksymalnie przyjemną i poświęca uwagę dopracowywaniu szczegółów (vide jeden

...to dobry tytuł startowy, ale sami przyznacie, że odgrzewany kotlet.

cartridge dla czterech graczy, czy automatyczne gaszenie oświetlenia). Poza tym, jak dla mnie, moc NDS jest wystarczająca. Screeny tego nie oddają, ale w ruchu gry wyglądają pięknie i naprawdę nie potrzeba więcej. Zakładając oczywiście, że nadchodzące produkcje pokażą jeszcze wyższy poziom. Z czystym sercem potrafię się przyczepić tylko do jednej rzeczy – wygląda na to, że DS nie ma sprzętowego rozmywania tekstur. A swego czasu z tego właśnie



Asphalt Urban GT - szybka, zręcznościowa ścigałka bez większych ambicji, ale za to płynniutka...

słynęło Nintendo 64, do którego nowy handheld jest technologicznie zbliżony.

Jaka będzie przyszłość? Najważniejsze rynki gier już łyknęły Dual Screena, nawet przy tym nie popijając. Kilka dni temu Nintendo ogłosiło, że zrewidowało swoje plany na najbliższe miesiące i do końca roku fiskalnego (marzec 2005) ma zamiar sprzedać nie cztery, a pięć milionów sztuk konsoli! Kiedy

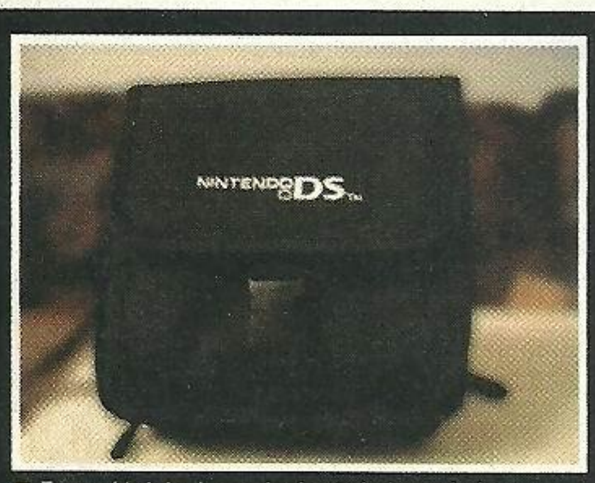
...i z ładną grafiką. Najważniejsze, że widać to 3D, a całość robi przyjemne wrażenie.

piszę te słowa, wypełnili już ponad 20 procent tego planu. I pewnie im się to uda, bo codziennie kolejni developerzy ogłaszają chęć pisania gier na ten sprzęt. W tej chwili trwają pracę nad około stu trzydziestoma tytułami. Nie brakuje wśród nich Zeldy, Final Fantasy, Viewtiful Joe, Winning Eleven czy Xenosagi. A do tego dochodzi cała biblioteka z GBA. Europejska premiera prawdopodobnie nastąpi pod koniec marca i wszystko wskazuje na to, że będzie bardzo smakowita. Producenci mają czas ukończyć swoje produkcje, więc wraz ze startem konsoli powinniśmy dostać nowe Need for Speed, Ridge Racer DS, Goldeneye, Rayman DS oraz wiele innych. Oczywiście jeśli ktoś nie ma ochoty czekać, może sprowadzić konsolę z zagranicy, ponieważ Dual Screeny na całym świecie są identyczne. Nie ma żadnego problemu z uruchamianiem gier czy zabawą w sieci. Różnią się jedynie wysokością napięcia, więc warto zaopatrzyć się w transformator.

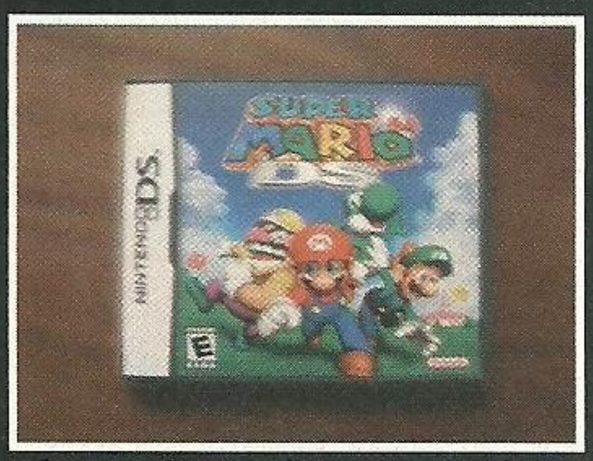
Od początku wierzyłem w ten sprzęt, ale ostateczny produkt przeszedł moje oczekiwania. Po latach gadania Nintendo w końcu tchnęło nową siłę w rynek konsol. Na dodatek ustami Miyamoto-sana przyznało się do błędu w sprawie rozgrywki online i począwszy właśnie od NDS postanowili się poprawić. Podobno wraz ze Square-Enix pracują na odpowiednim softem. Trzeba też pamiętać, że już powstają pierwsze programy undergroundowe, więc w przyszłości możemy spodziewać się wielu ciekawostek. Podsumowując, Big 'N' udowodniło, że przynajmniej na poletku pocketów nadal jest wielkie. DS przyciągnie zapewne większość miłośników kieszonsolek, ale ma także szansę przekonać ludzi, którzy do tej pory bez przekonania patrzyli na tego typu maszynki. Bezsprzecznie warto inwestować.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie sprzętu i gier do testów dziękujemy firmie Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl). Sklep prowadzi sprzedaż konsoli NDS i gier na nią.

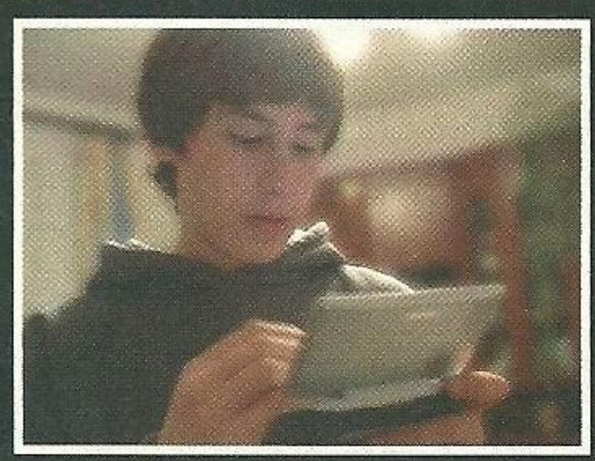


Za garść dolarów możecie stać się posiadaczam takiej oto efektownej saszetki przypinanej do pasa. Mieści DS'a, klucze, fajki, kasę.



Boxy z grami są wreszcie porządne - zero tektury tylko twardy plastik. No brawo Ninny za śmiałą decyzję po tylu latach...

A jednak... Coś z minaturyzacji dotknęło także i Nintendo. Na górze standardowe carty z GBA, na dole - z NDSa.



Kaxi przeżywa pierwsze chwile z NDSem. Jak mogliście przeczytać, zabawka niezwykle mu się spodobała...

ODKRYJ KOMIKS NA NOWO!

UWAGA! NOWA SERIA!

TWORZĄ: CIENCIN • TEMPLESMITH • WOOD

DK TYLKO DLA DOROSŁYCH

DOBRY KOMIKS

SILENT HILL® KONAJĄC WEWNĄTRZ

KONAMI

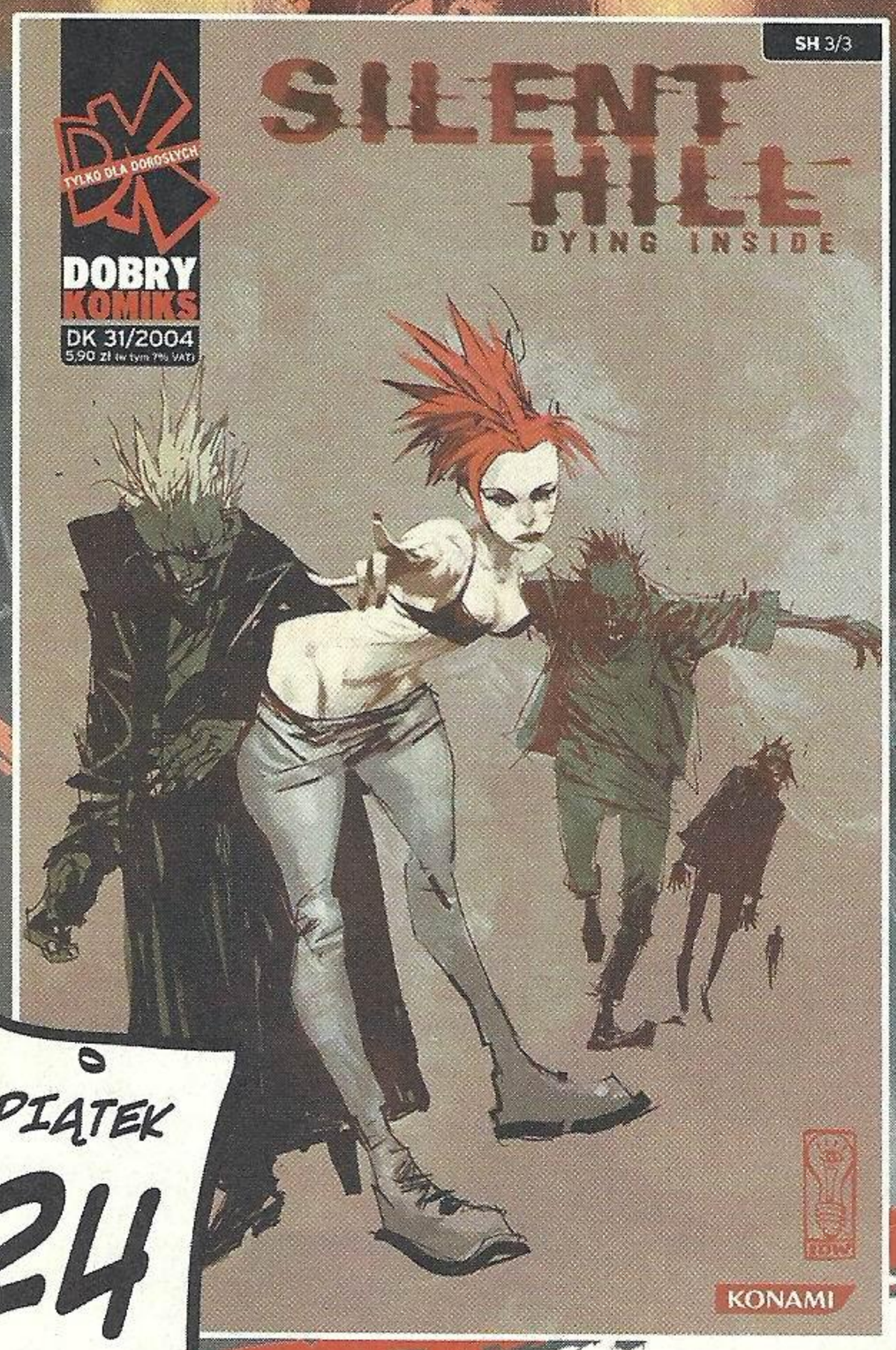
CZYTAJ TEŻ!

MARVEL®

PIĄTEK 3 GRUDZIEŃ

PIĄTEK 10 GRUDZIEŃ

PIĄTEK 17 GRUDZIEŃ



PIĄTEK 24 GRUDZIEŃ

AŻ 52 STRONY TYLKO 5,90 ZŁ

NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCE MIASTECZKO W HISTORII GIER VIDEO ZAPRASZA W SWE NIEGOŚCINNE PROGI. CAŁKOWICIE NOWA HISTORIA I NIEZNANI WCZEŚNIEJ BOHATEROWIE, ALE TAK SAMO PRZERABANY LOS – TEJ LEKTURY NIE CHCECIE PRZEGAPIĆ

SILENT HILL is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. © 1999, 2004 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. ALL RIGHTS RESERVED. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved. © 2004 Idea + Design Works, LLC. All Rights Reserved. SILENT HILL: DYING INSIDE is originally published by Idea + Design Works, LLC. None of the contents of this book may be reprinted in any form without the express written permission of Idea + Design Works, LLC.

Copyright© 2004 Marvel Characters, Inc.

Copyright© 2004 Marvel Characters, Inc.

WWW.DOBRYKOMIKS.PL

DEV: CRYSTAL DYNAMICS WYDAWCA: EIDOS KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LUTY

TXT: MATT

PROJECT: SNOWBLIND

PROJECT: SNOWBLIND PODĄŻA WYBOISTĄ ŚCIEŻKĄ. PIERWOTNIE PLANOWANY BYŁ JAKO KOLEJNA OPOWIEŚĆ Z FUTURYSTYCZNEGO ŚWIATA DEUS EX, ZNANEGO ZARÓWNO POSIADACZOM KONSOL, JAK I PECETÓW.

Szybko jednak okazało się, że Snowblind nabiera własnej tożsamości i coraz bardziej odbiega twórcom do klimatów Deusa. Kwestią czasu było zatem porzucenie sztywnych ram oryginału i zaproponowanie graczom samodzielnego, obłędnie wykonanego shootera fpp, w którym świat przypomina ogromne pole walki. Codziennie ścierają się na nim najnowsze technologie, nadludzkie umiejętności i potężne uzbrojenie, zaś wojna toczy się już głównie między superżołnierzami. Do tej pory Crystal Dynamics bardzo uważnie strzegło informacji i shotów pochodzących gry. Dziś natomiast kładziemy łapki na ciągle niedokończonej, ale i tak już wspaniałej wersji Project: Snowblind. Jeśli tak ma wyglądać trzecia generacja gier na PlayStation 2, to długo jeszcze nie będzie nam potrzebna następna konsola. Słowo.

Patrz!

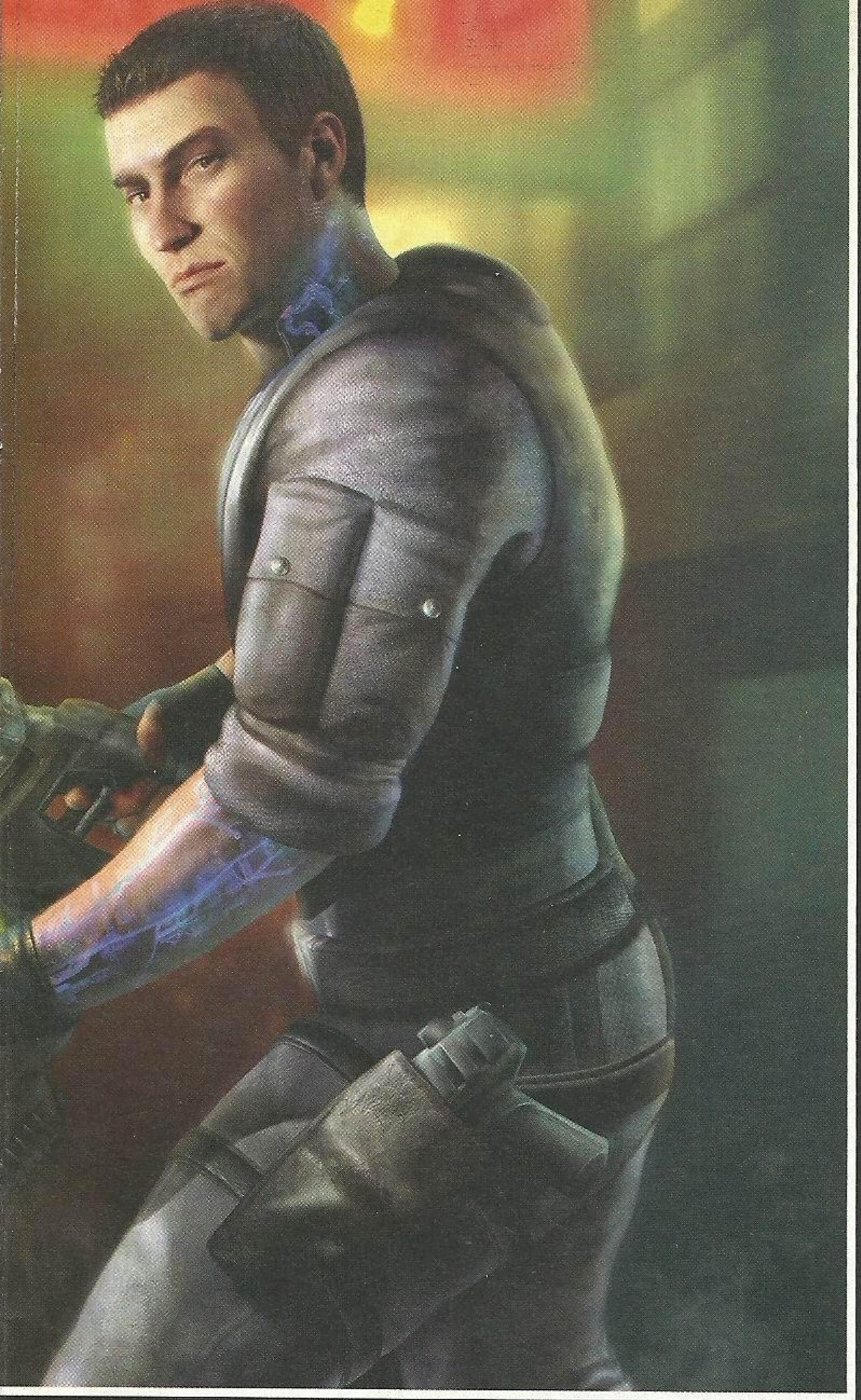
Najmocniejszym atutem gry na pewno będzie niespotykanej jakości grafika. Ilość zastosowanych w Snowblind efektów i nowoczesnych filtrów pozostawia daleko w tyle to, z czym mieliśmy do tej pory styczność. Tak, tak – wielu developerów podczas E3 2004 zatrzymywało się przy stanowisku z grą, aby z podziwem spojrzeć w ekran i w ciszy uszanować nieprawdopodobny kod Crystal Dynamics. A składa się na niego przebogata architektura otoczenia, bardzo ładnie odbijające światło wyboiste tekstury, rozświetlone neony generujące wokół siebie subtelną mgiełkę (uwielbiam bloom!), mięsiste i kolorowe eksplozje, bijący po oczach prąd, niemal wiecznie zacinający deszcz, a także dymy generowane przez lecące pociski i sypiący się gruz. Ponieważ akcja Snowblind dzieje się w futurystycznym Hong Kongu, moje biedne oczy co rusz atakowane były przez gigantyczne, zniszczone wojną drapacze chmur, sporadycznie przelatujące samoloty i rażące słońce zachodzące hen daleko na horyzoncie. Istna orgia efektów graficznych, zwłaszcza, gdy na polu walki wieje wiatr wzbudzając tumany kurzu i liści. Nie można oderwać wzroku! Tylko z czystej formalności dodam, że kompletnie rozłożyły mnie liczone w czasie rzeczywistym filmy, żywcem przypominające futurystyczne anime. Do jakości oprawy musiałem się po prostu przyzwyczaić, aby tekst nie utonął w wykrzyknikach i superlatywach.

Zak McClendon, główny designer stojący za projektem Snowblind, porównuje zastosowany w grze silnik graficzny do swoistej mini-rewolucji. „Musieliśmy mieć pewność, że podczas starć bohaterów z przeważającymi siłami wroga obraz nie zwolni nawet o jedną klatkę animacji" – mówi twórca. Cóż, Crystal Dynamics użyło wszystkich znanych im sztuczek programistycznych i z tak przygotowanymi narzędziami napisało od podstaw solidną procedurę pod strzelaninę fpp.

Podoba mi się tak poważne podejście do sprawy. Widziałem bodajże dwa tuziny żołnierzy przelewających się jednocześnie przez ekran, a animacja nie spadła poniżej trzydziestu klatek na sekundę. Szykuje nam się nowy graficzny szeryf! Aha, pomimo że w Project: Snowblind nie użyto bardzo modnego ostatnio Havoca, to fizyka gry zrobiła na mnie znacznie większe wrażenie, niż w Killzone. Strzelam w metalowe pudło i patrzę, jak bezwładnie toczy się po ziemi. Używam granatnika na gromadce nieprzyjaciół i widzę, jak wesoło rozsypują się po okolicy w towarzystwie salt, obrotów i bezradnego wierzgania kończynami. Na temat oprawy Snowblinda można pisać olbrzymie rozprawki. Wierzcie mi, że prezentuje się niewiarygodnie na tle wszystkiego, co stworzono dotąd na PS2.

Poznawaj!

Kim zagramy? Główny bohater nazywa się Nathan Frost i oficjalnie nie żyje. Swego czasu był on oczywiście świeżutkim rekrutem w oddziałach Koalicji Pokoju, problem jednak w tym, że wysłano go na niewłaściwą misję. Zadanie w Hong Kongu zakończyło się totalnym rozgromieniem oddziałów Koalicji, a Nathan nigdy już żywy stamtąd nie wrócił. Po kilku eksperymentach medycznych, Frost budzi się ponownie, tym razem jako pół człowiek, pół cyborg – jednoosobowa armia, znacznie przewyższająca umiejętnościami przeciętnego żołnierza. Mimo, iż wygląda na straszliwego leszcza, a jego ciało naszpikowane jest elektroniką, nie przeszkadza mu to być kimś więcej, niż zwykłym śmiertelnikiem. Nathan ponownie wróci na miejsce klęski, aby raz jeszcze podjąć się dawnego zadania – tym razem jednak znacznie lepiej przygotowany. Zadaniem naszego bohatera i jego podręcznej ekipy żołnierzy będzie napsucie nieco krwi szaleńcowi Yan Lo, który pragnie zniszczyć świat bliżej nieokreśloną tajną bronią. Dlaczego zły generał i jego armia republikanów tak bardzo chcą zniszczyć ziemię, na której przecież żyją, nie wiem. Najprawdopodobniej tak to już z szalonymi organizacjami bywa. Nathan nie będzie jednak walczył sam – u jego boku pojawią się pozostali żołnierze Koalicji. W przeciwieństwie do Guerrillasów, Crystal Dynamics nie uczyniło współtowarzyszy nieśmiertelnymi, co oznacza, że nieodpowiednio dowodzona jednostka zostanie szybko wycięta w pień. Mała to jednak strata, bo o ile dobrze jest zawsze mieć przy sobie parę dodatkowych spluw, todoskonale radziłem sobie także napierając samotnie. Tak więc bez obaw, gdy towarzysz broni rozpadnie się gdzieś na ulicach futurystycznego miasta.



Badaj!
Twórcy Snowblind szczególnie dumni są z nieliniowej rozgrywki. Jasne, każdy etap zaczyna się i kończy w określonym przez program miejscu, ale samych ścieżek do celu jest naprawdę sporo. Założeniem autorów było zrobienie gry dla wszystkich – zarówno wyznawców potężnej siły ognia, jak i miłośników kombinowania, wiecznie szukających spokojnych, optymalnych rozwiązań. Możliwe będzie obmyślanie i opracowywanie nowych strategii, nawet po kilkukrotnym ukończeniu gry. Nieliniowość Snowblinda w ogóle jest jednym z tych elementów, którymi Zak McClendon zamierza promować swoją grę. Każdy wielki tytuł musi mieć marketingowy haczyk i w tym przypadku będzie to właśnie różnorodność akcji oraz strategii. Ale nie oszukujmy się – siła Snowblind leży w swobodzie wyboru. Mam na to dowody. Kiedy biegałem sobie beztrosko między domkami i wycinałem żołnierzy Republiki, dostrzegłem w oddali wielką klatkę, za którą stał mech. Nie przejmując się tym faktem, kontynuowałem krwawe żniwo. Nagle jeden z przeciwników wsiadł do robota i spuścił mi taki łomot, że musiałem uciekać, gdzie pieprz rośnie. Zagrałem drugi raz i teraz za punkt honoru obrałem sobie rozwalenie każdego piechura, który zbliży się do morderczej zabawki. Udało mi się załatwić trzech ochotników, czwarty jakoś przeszedł, resztę już znacie. W trzecim podejściu odkryłem, że mam w kieszeni potężną wyrzutnię rakiet, więc wzmożonym wysiłkiem wykończyłem mecha. Czwarte podejście okazało się najbardziej owocne, gdyż znalazłem sekretny tunel prowadzący prosto do garażu z robotem! Tym razem to ja usiadłem za jego sterami i przemeblowałem okolicę! A to zaledwie jeden przykład.

■ Miło jest popatrzeć, jak przebierający kończynami Republikanie wystrzeliwują po eksplozji w powietrze.

Innym razem przedzierałem się ulicami Hong Kongu i natrafiłem na potężną barykadę. Oczywiście mogłem rozstawić się wraz z oddziałem po najbezpieczniejszych kątach ulicy i rozpocząć monotonną wymianę ognia. Mogłem też wbić się do pierwszego lepszego budynku, przebiec kilka pokoi, wynurzyć się za barykadą i wyciąć jej obrońców od tyłu! Podobne akcje widziałem dotąd jedynie w Half Life 2! Szukanie wąskich przejść, ukrytych włazów, ledwo zauważalnych drabin – to wszystko jest w Snowblind na porządku dziennym! Maleńki otwór w ziemi potrafi zmienić żmudną batalię w beztroską rzeź niewiniątek i należy o tym zawsze pamiętać. Wyraźnie czuć, że przy projektowaniu poziomów autorzy chcieli uciec od szarych, brudnych, betonowych budowli, które namierzymy w każdej, dowolnie wskazanej strzelance fpp. I być może właśnie dlatego akcja Snowblind w całości przenosi się do futurystycznego Hong Kongu. Pełno tu zmoczonych deszczem ulic, kolorowych neonów, zniszczonych wojną drapaczy chmur, buddyjskich świątyń przerobionych w pośpiechu na wojskowe bazy oraz budynków przekonwertowanych na więzienia. Być może część pomysłów już gdzieś widzieliście (mi przypomina to czasem Ghost in the Shell lub Chicago z Perfect Dark), ale jako całość tworzy kompletnie nowy, indywidualny wizerunek na polu strzelanin z pierwszej osoby. Na tym nie koniec. O ile główne ściany zawsze pozostaną nietknięte, tak mnóstwo elementów otoczenia można po prostu zniszczyć lub wykorzystać. Beczki z łatwopalnymi cieczami prześlicznie eksplodują, gdy zbliży się do nich większy oddział piechurów, ale nic nie jest w stanie dorównać sytuacji, w której oddział przeciwnika przysypuje walący się budynek. Niemal wszystkie drzwi stoją przed nami otworem, każdy budynek można swobodnie plądrować, wszystkie szyby rozbić w drobny mak, a gdy zobaczycie w oknie przeciwnika obsługującego działo to możecie być pewni, że tego tchórza da się zajść od tyłu i sprawnie przejąć jego zabawkę. Autorzy ułatwili nieco grę rozsypując wszędzie drewniane skrzynki kryjące w sobie apteczki, amunicję, granaty oraz najprzeróżniejsze dopalacze, sprawnie poprawiające błędy gracza. Czyni to z gry bardziej zręcznościówkę, niż dramatyczną bitwę o przetrwanie. Odpowiada Wam taki klimat?

Zabijaj!
Przeciwnicy, ku pocieszeniu niektórych graczy, nie są Helghastami. Jasne, oni też atakują grupowo, krzyczą, porozumiewają się między sobą, wykrzykują na głos uwagi w kierunku grającego, ale nie stanowią tak potwornej siły ognia jak psychopatyczni Helganie. Nie są również tak fachowo i przerażająco zaprojektowani. Żołnierz Republiki to typowa jednostka przyszłości – lekka zbroja, przeszklony hełm, wielka fuzja w łapie – standard i jednocześnie nic szczególnego. Ponieważ Snowblind przenosi nas tylko nieznacznie w przyszłość wrogowie okażą się głównie ludźmi. Oczywiście republikanie dzielą się na wewnętrzne klasy i podklasy, dlatego im dalej w świecie gry, tym wytrzymalsze i sprytniejsze jednostki przyjdzie Wam rozgramiać. Podstawowy wachlarz wrogów w krótkim czasie uzupełnią prawdziwe elity, które poza lepszymi rodzajami broni bogato korzystają z szerokiego

Wielu developerów podczas E3 2004 zatrzymywało się przy stanowisku z grą, aby z podziwem spojrzeć w ekran.

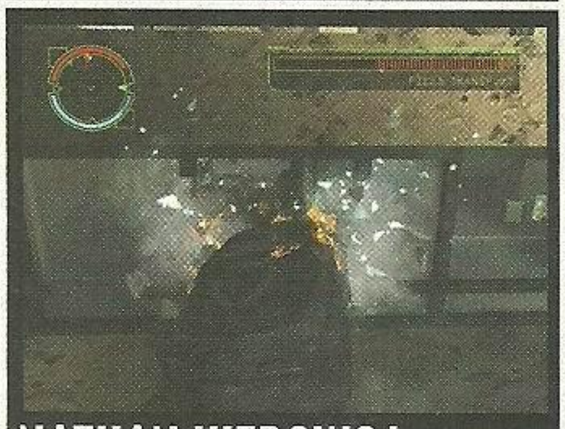
asortymentu mocy psychicznych. Tacy sprytciarze potrafią na moment zniknąć, skryć się za energetyczną osłoną, bądź nabrać kosmicznej prędkości, unikając wystrzelonych kul. Ponieważ republika doskonale wie, na czym polega uczciwa walka, często wspomaga swych ludzi bogatą galerią robotów i czołgów plujących pociskami. Nie będzie łatwo. Z przeciwnikami jest jednak o tyle dobrze, że nie od razu zauważają Nathana. Kiedy wchodzimy do jakiegoś rejonu, to do momentu pierwszego zauważenia jesteśmy absolutnie bezpieczni. Można spokojnie zakraść się blisko adwersarzy i posłuchać, o czym rozmawiają. Pamiętam, jak kryjąc się za metalową skrzynką usłyszałem lament znudzonego żołnierza, jakoby na tym terenie nigdy nic się nie działo. Świetna sprawa. Sztuczna inteligencja przeciwników zaczyna pracować w momencie, gdy już namierzą biednego Nathana i od tej pory potrafi być naprawdę gorąco. Republikanie atakują większymi zespołami, nigdy nie rozstawiają się dwa razy w podobny sposób, momentalnie obsadzają najtrudniej dostępne miejsca i wzywają na pomoc posiłki. Namęczycie się trochę z nimi, zwłaszcza przy dropshipach, gdy radosne gromadki wysypują się z samolotu na okolicę, ale powtarzam, to nie ta sama liga, co upierdliwi i zabójczo celni Helghaści. Więc spokojnie.

Lubię klimat prawdziwej wojny, ciężkiej, zardzewiałej broni i ostrej amunicji. Być może dlatego początkowo nie za bardzo widziały mi się kolorowe gluty i elektryczne pociski wciśnięte w Snowblind. Pukawek jest blisko dwadzieścia rodzajów, jednak część z nich przypomina mi pistolety na wodę z kolorowymi lampkami. Wierzcie bądź nie, ale można lubić klimaty cyberpunku i science fiction, a niekoniecznie polubić się z projektami tych broni. Na początku znajdzie się potężny shotgun, wielka wyrzutnia rakiet, ciężki karabin, snajperka i woreczek granatów. Fuzje te są naprawdę skuteczne i przyjemnie się ich używa, jednak wraz z przebiegniętymi kilometrami do plecaka wpadną bardziej futurystyczne zabawki. Wśród nich namierzycie między innymi mały pistolet plujący krążkami energii (Flachette Gun) oraz futurystyczną wersję miotacza płomieni (Herf Gun). Każda spluwa potrafi siać zwykłym, szybkim ogniem oraz alternatywną, znacznie potężniejszą odmianą. Bardzo polubiłem się z karabinkiem maszynowym rzygającym granatami, nie za bardzo jednak przypadł mi do gustu shotgun rozsiewający po okolicy miny z opóźnionym zapłonem. Jakby jednak nie patrzeć na futurystyczne uzbrojenie Nathana – cała ta amunicja, elektryka i milusińskie plazmogluty bardzo przydają się w momencie, gdy ze wszystkich stron nadciąga kilkunastu przeciwników. Przeprosiłem się nawet z Flachettem, który wypuszcza za republikanami dziesiątki małych, eksplodujących robotów. Nie do pogardzenia są również specjalne zdolności pana Frosta. To właśnie dzięki nim potrafi zwolnić czas, spojrzeć przez ściany i w porę ustrzec się przed ukrytymi pułapkami. Kiedy Nathan używa swych mocy, ekran pokrywa z reguły bardzo ładny filtr, ale specjalny wskaźnik informuje go, że to co dobre nie trwa wiecznie.

Dobrze i intuicyjnie rozwiązano w Snowblind sterowanie, a do najbardziej niezbędnych czynności mamy błyskawiczny dostęp. Brakowało mi jedynie możliwości szybszego poruszania się. Aha, oprócz paradowania pieszo, Frost niejednokrotnie skorzysta z wolnostojących pojazdów. Do dyspozycji Nathana pozostaną czołgi, mechy, kilkuosobowe buggy, a nawet zwykłe samochody! Pojazdy pełnią kluczową rolę, zwłaszcza w trybie multiplayer, gdzie kilka osób dosiada jednego wehikułu i wspólnie przemierza okolicę. Sterowanie maszynami nie należy już niestety do najłatwiejszych, a naprawdę ciężko było mi przyzwyczaić się do kierowania ogromnymi robotami, gdzie oddzielnie steruje się nogami, a oddzielnie uzbrojonym korpusem maszyny. Kilka intensywnych treningów rozwiązało jednak ten problem, więc bez obaw – Snowblind zapięty będzie na ostatni guzik.

A potem porównuj!

Snowblind jest przede wszystkim dynamicznym, nieziemsko wykonanym shooterem, gdzie do jednego celu prowadzi wiele dróg. I spodoba się raczej wszystkim, zarówno fanom dynamicznych przepraw, jak i tym spokojniejszym żołnierzom. Jestem strasznie ciekaw, jak zaprezentuje się wersja przeznaczona dla Xboxa, bo ta na PS2 zdaje się korzystać z nigdy wcześnie nie odkrytych pokładów mocy konsoli. Tym, którzy nie lubią strzelanek, proponuję choćby obadanie Snowblinda na własne oczy. Przetrzecie je ze zdumienia! ■ ■



NATHAN KIEROWCA

Pojazdy nie grają w Project: Snowblind kluczowej roli, ale ich obecność znacznie urozmaica zabawę. W trakcie krwawej wycieczki przez futurystyczny Hong Kong znalazłem kilka odmian samochodów, robotów bojowych i czołgów. Dwa pierwsze wehikuły pozostają do pełnej dyspozycji graczy i można je swobodnie ujeżdżać. Pomimo najszczerszych chęci, nie udało mi się zabrać Republikanom czołgu, ale popracuję nad tym w pełnej wersji gry. Prowadzenie maszyn jest dość intuicyjne, a Crystal Dynamics dobrze opracowało zarówno model jazdy, jak i lekko ociężałą fizykę. Cóż dodać – pojazdy są wielkie i naprawdę czuć niesamowitą siłę ognia. Jedne trzeba sobie wywalczyć, inne zwyczajnie czekają na kradzież. Zabawa jest przednia – czy nigdy nie mieliście ochoty roznieść nieprzyjaciół ich własnymi zabawkami?

NETPLAY_

Project: Snowblind to także rozbudowany multiplayer, który obsłuży nawet do szesnastu graczy. Postacie podzielone są na klasy, a każda z nich dodatkowo charakteryzuje się specjalnymi zdolnościami. Oczywiście będzie możliwość rzeźbienia klanów, zaś dobór broni pozwoli graczom na wybranie preferowanego stylu gry (rambo lub szachista). Oprócz klasycznego Capture the Flag i Deathmatch pojawi się trochę innych trybów. Będzie Tactical Assault, gdzie drużyny przejmują kolejne, kluczowe dla planszy punkty strategiczne i Hunter, który pozwoli jednemu z graczy wybrać przed walką dowolną umiejętność i broń, a następnie zająć się ściganiem pozostałych, gorzej przygotowanych postaci. Wygląda na to, że każda platforma doczeka się dodatkowo unikalnych trybów zabawy w sieci. Oczywiście będzie objeżdżanie okolic pojazdami i wspólne wycieczki w kilka osób. Nie wydaje mi się, aby popularność sieciowego Snowblinda przebiła Halo 2, ale z drugiej strony wątpię, aby jakiemukolwiek tytułowi się to udało.

We wczesnej wersji gry ten przemiły dżentelmen nie krzywdził Nathana. Podejrzewam, że po premierze Snowblinda nie okaże mu już żadnej litości.

Zmoczone deszczem ulice Neo Hong Kongu robią świetne wrażenie! Iskrzące neony, zniszczone samochody, podziurawione pociskami ściany, kolorowe kałuże... Prawdziwy kunszt wykonania!

TECHNIKOLOR&
STEREO

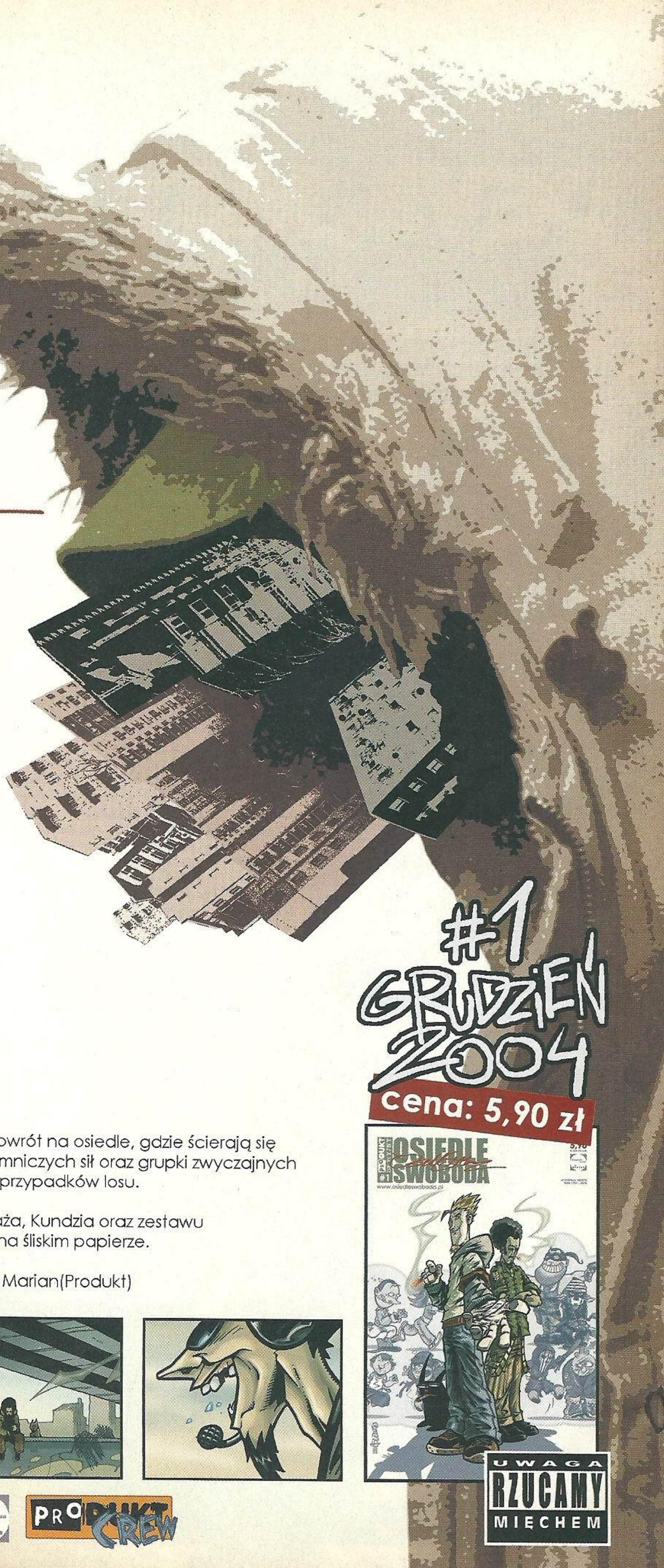
Śledziu

OSIEDLE SWOBODA

Bielbow

SERIA

nowa opowieść
na nowe czasy



#1 GRUDZIEŃ 2004

Cena: 5,90 zł

Nowe odcinki kultowego komiksu w zeszytowej serii. Powrót na osiedle, gdzie ścierają się interesy przestępczych band, ponadnaturalnych tajemniczych sił oraz grupki zwyczajnych kolesi, wciągniętych przypadkiem w wir dziwacznych przypadków losu.

Świeże przygody Smutnego, Niedźwiedzia, Szopy, Wiraża, Kundzia oraz zestawu drugoplanowych indywidualności. W kolorze, stereo i na śliskim papierze.

Scenariusz i rysunki: Śledziu(Produkt, Fido & Mel), kolor: Marian(Produkt)

UWAGA
RZUCAMY
MIĘCHEM

www.osiedleswoboda.pl

Komiksu szukaj w kioskach i salonach z prasą na terenie całego kraju.

niezależna prasa

PRODUKT CREW

DEVIL MAY CRY 3 DANTE'S AWAKENING

TXT: MARCELLUS

GRACZ ZAPŁACZE. Z BÓLU. A BOLAŁY GO BĘDĄ NADGARSTKI I PALCE PO TEJ NIEPRAWDOPODOBNEJ ILOŚCI BŁYSKAWICZNYCH WCIŚNIĘĆ PRZYCISKÓW, JAKĄ PRZYJDZIE MU WYKONAĆ, BY POKONAĆ WSZYSTKICH PRZECIWNIKÓW MŁODEGO DANTEGO PODCZAS JEGO PODRÓŻY PRZEZ PIEKŁO Z PRZYLEGŁOŚCIAMI.

Zarys przygody jest Wam na pewno doskonale znany, bo w październikowym Neo Plus Grabarz już raz rozpisywał się o nowym dziecku Capcomu. Nie zaszkodzi jednak przypomnieć. Tak naprawdę Devil May Cry 3: Dante's Awakening nie powinien zawierać w tytule trójki ponieważ jest prequlem – dzieje się zarówno przed wydarzeniami ze słabiutkiej części drugiej, jak i rewelacyjnej, wyniesionej przez nas na piedestał „jedynki". Z podtytułu łatwo się domyślić, że jest to opowieść o tym, jak Dante odkrywa swoje pochodzenie i możliwości, dowiaduje się, jakie długi spadły na niego wraz z dziedzictwem ojca, poznaje swego brata bliźniaka i swoim zwyczajem robi niezłą rozpierduch katując na najwymyślniejsze sposoby atakujące go bez ustanku hordy przeciwników (w końcu za to go kochamy, czyż nie?). Co dziwniejsze, już od samego początku Dante jest absolutnie przekonany o swych nadludzkich możliwościach, bo nieświadomy koleżka nie traktowałby w tak brutalny sposób demonicznych przeciwników i nie miałby tak obłędnie monstrualnego miecza. Nie trzeba go też specjalnie zachęcać do zrobienia z niego oraz pary ulubionych gnatów użytku, a pretekst do orgii przemocy zawsze się znajdzie. Aha, nie dajcie się zwieść pozorom. Dante może i wygląda jak młodziutki, nierozgarnięty leszczyk, jednak w rzeczywistości jest to szalony i sadystyczny zabójca potworów, który dobrze się podczas swej „pracy" bawi. Jest to świetnie widoczne podczas pierwszej gigantycznej zadymy w jego lokalu. Chłopak nie podniesie z ziemi upuszczonego wcześniej pistoletu i nie wyjmie powbijanych w siebie ostrzy. Nie. On ma ochotę na kawałek pizzy i zrobi wszystko, aby się do niego dostać. Dowcipniś, a jednocześnie fachowy rzemieślnik, nie okazujący przeciwnikom najmniejszego szacunku.

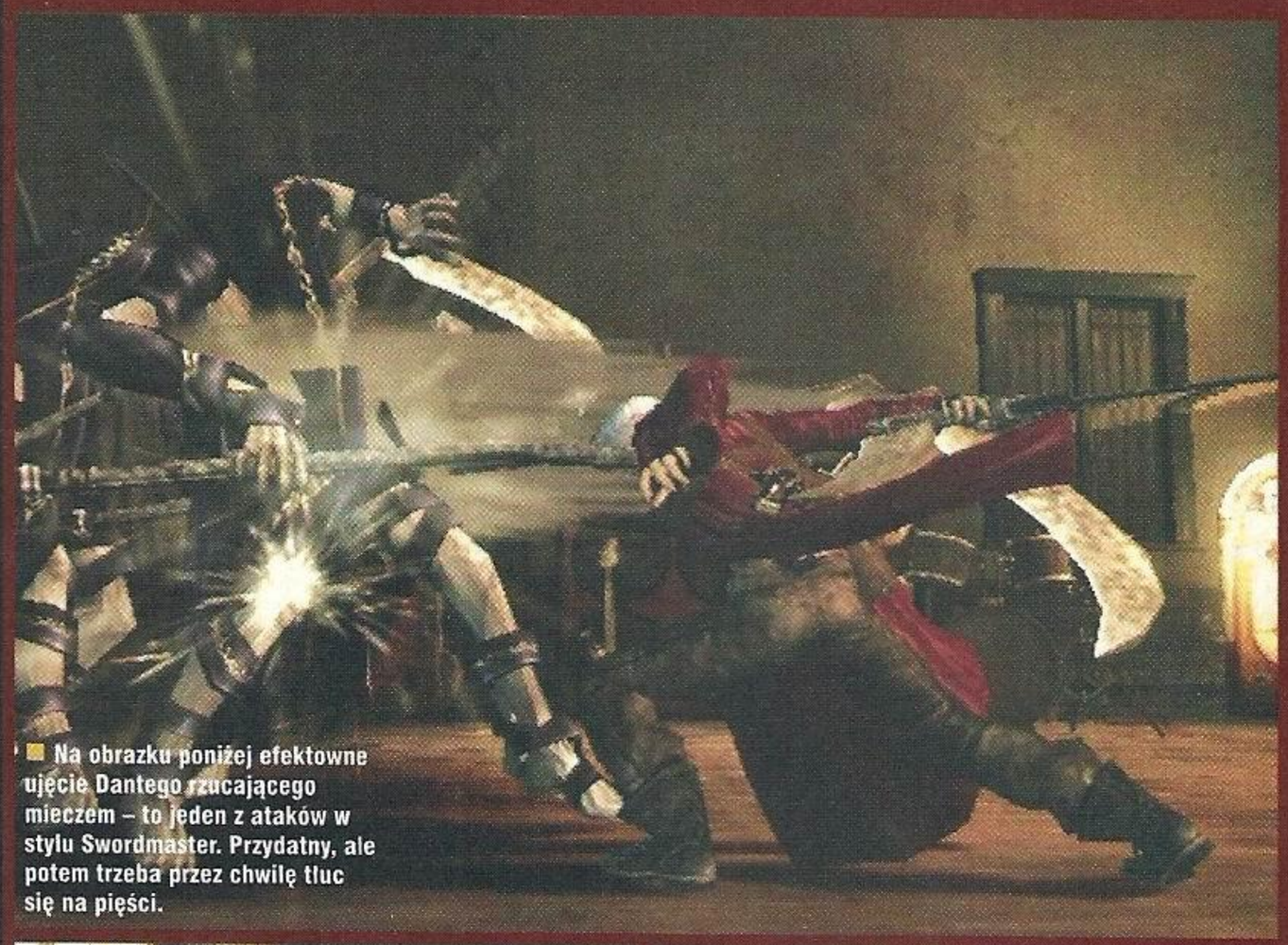
Tęskniliśmy za Tobą, Dante. Dobrze, że wracasz tam, gdzie Twoje miejsce.

Podczas ostatniego spotkania z synem Spardy, Grabarz miał możliwość przetestowania jedynie króciutkiego dema składającego się z kilku początkowych poziomów. Jednak tym razem w moje ręce wpadła prawdziwa beta zawierająca wszystkie poziomy, style, bronie oraz postacie występujące w grze. A także, co zrozumiałe, całkiem sporą ilość mniejszych i większych „robali" do wymordowania oraz zupełnie obłędny poziom trudności, który sprawia, że przejście całej gry jest trudniejsze niż kiedykolwiek! Tanaka-san w wywiadzie twierdzi, że poziom trudności został obniżony, ale nie do końca wydaje mi się to prawdą. Owszem – szeregowi przeciwnicy po nabraniu wprawy zaczynają służyć do zabawy i każde starcie wita się z uśmiechem, ale nawet pomniejsi bossowie stają się orzechem trudnym do zgryzienia. Już pierwszy boss – większa i potężniejsza odmiana mrocznego żniwiarza jest ciężkim przeciwnikiem. Dobrze blokuje i wyprowadza błyskawiczne kontry, ale to można jeszcze jakoś obejść. Problem leży w tym, że maszkara potrafi także znikać i błyskawicznie przemieszczać się z jednego miejsca w drugie. Robi to nieco podobnie do Nightcrawlera z X-men – znika w obłoku czarnego dymu i za chwilę pojawia się tuż za moimi grywalnymi plecami. W tym wypadku największym utrudnieniem okazała się praca kamery, która nie zawsze nadążała za przeciwnikiem i wiele razy zdarzało się, że Dante dostawał cięcie dosłownie znikąd. Widać wyraźnie, że ten element nie jest jeszcze należycie dopracowany – w wielu miejscach kamera podczas walki utykała gdzieś w ścianie, albo pokazywała wszystko tylko nie otoczonego właśnie gromadą przeciwników Dantego. Pocieszam się jednak myślą, że to dopiero wczesna wersja gry. Repertuar bossów będzie szeroki – gigantyczny trójgłowy pies atakujący lodowymi zionięciami i stalaktytami oraz wielki rogaty demon lubiący robótki ręczne to tylko dwa przykłady. Reszta niech pozostanie póki co tajemnicą. Spodobało mi się , że wachlarz

Devil May Cry 3: Dante's Awakening wedle wszelkich praw logiki nie powinien zawierać w tytule trójki ponieważ jest prequlem – dzieje się zarówno przed wydarzeniami z słabiutkiej części drugiej, jak i rewelacyjnej pierwszej.

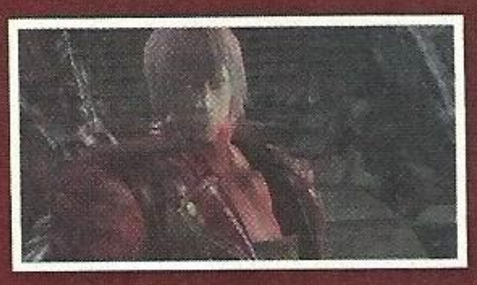
Paskudne potomstwo Szeloby zawitało do świata Dantego, ale nienajlepiej na tym wyszło – wielki miecz upuści im trochę zielonej posoki.

DEV: CAPCOM WYDAWCA: CAPCOM KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: MARZEC

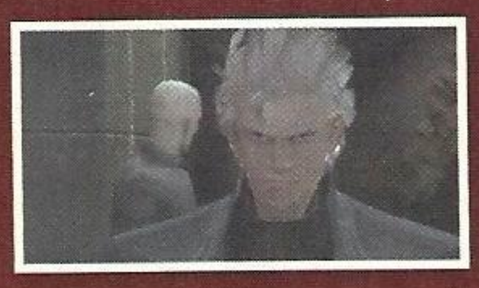


Na obrazku poniżej efektowne ujęcie Dantego rzucającego mieczem – to jeden z ataków w stylu Swordmaster. Przydatny, ale potem trzeba przez chwilę tłuc się na pięści.

Dramatis Personae



Dante – tak dla przypomnienia. Syn Spardy, legendarnego demona, który w obronie ludzi stanął przeciwko swemu gatunkowi i znaczną jego część wygubił. Na nasze szczęście całkiem sporo zostawił dla synka. Dante jest owocem jego związku ze śmiertelniczką.



Vergil – brat bliźniak Dantego. Zły brat bliźniak zgodnie z kanonem. O ile Dante raczej za demonami nie przepada, to dla Vergila są one przydatne na tyle, na ile może je wykorzystać do swych celów. Czyli zdobycia władzy i potęgi. Chce otworzyć wrota łączące świat ludzi i demonów i posiąść moc Spardy.

Arkham – tajemniczy posłaniec przynoszący na początku gry „zaproszenie" do biura Dantego. Jest sługą Vergila, ale ma też swoje plany i ambicje. Ma oszpeconą twarz i różnokolorowe oczy.Wredny dziad długo studiował czarną magię, co 'nieco' wypaczyło mu umysł. Do swych celów dąży po trupach...

Lady – tajemnicza łowczyni demonów. Bardzo młoda i bardzo uczuciowa, ale mimo to – bezlitosna. Jej pierwsze spotkanie z Dante kończy się wpakowaniem mu dwóch kulek między oczy, czym nasz dowcipniś niespecjalnie się przejął. W każdym razie nieźle jak na początek romansu. Mały spoiler – Lady także ma różnokolorowe oczy...

Fioletowy Błazen – tajemniczy i zabawny w pewien perwersyjny sposób koleś. Banan w grze? Nie... W każdym razie wydaje się być przychylny Dantemu choć ich pierwsze spotkanie odbywa się spluwą w nos. Do łez rozbawił mnie rzucony przez niego w tej sytuacji tekst: „You're not gonna shoot me, are you? If you do, I'll die... you know".

Dla zabawy można na przykład wskoczyć na plecy powalonego przeciwnika i przejechać się na nim, jak na deskorolce. Przydatne? Średnio, bo sterować nie ma jak, ale za to śmieszne i upokarzające tego nędznego robaka.

przeciwników jest o wiele większy niż to dotychczas bywało i są oni naprawdę nieźle zaprojektowani. Straszno-śmieszni, ale też zupełnie odmienni od marionetek z pierwszego Devila i półmechanicznych paskud z drugiej odsłony. W ogóle z drugą częścią przygód Dantego tę grę niewiele na szczęście łączy, za to z pierwszą o wiele, wiele więcej. Powrócono do niedużych pomieszczeń, w których Dante naparza, katuje i masakruje. Miałem przez to uczucie wielkiej intensywności walki, a o to przecież chodzi. Wróćmy jednak do przeciwników – na dalszych poziomach pojawiają się latające demony o wyglądzie przywodzącym na myśl anioły – widać, że mitologia chrześcijańska nadal jest w modzie u japońskich developerów, choć jak zwykle podchodzą do niej na dużym luzie i bez zbędnego skrępowania. Ale najważniejsze jest to, że anioły latają i atakują z dystansu, a także potrafią znikać, co sprawia, że są naprawdę trudnymi do pokonania przeciwnikami. I tak właśnie ma być w Devil May Cry 3: Dante's Awakening – przeciwnicy nie będą kurczowo trzymać się ziemi. Uderzyła mnie natomiast pewna niekonsekwencja w designie niektórych potworów. U większości z nich da się dojrzeć wyraźne cechy wiążące je z mitologiami chrześcijańskiej i nie tylko Europy – mroczny żniwiarz to śmierć, anioł wiadomo, rogate demony o wyglądzie diabłów i trójgłowy pies też dość oczywiście się kojarzą. Podobnie ogromne pająki, żywcem wyjęte z Mrocznej Puszczy Tolkiena. Za to mackowate potworki strzelające świetlistymi ostrzami oraz ich latający kumple wysysający z Dantego życie już mniej mnie przekonują, bo swoją stylistyką bardziej kojarzą się z tandetnym, kolorowym sci-fi niż mrocznym gotyckim fantasy. Na pewno nie z Lovcraftem. Nawet pomimo macek (ohydnych, oślizgłych, pradawnych macek od eonów czekających na swój dzień... itp. itd. – gsh). Graficy z Capcomu ostro pojechali też z projektami poziomów. Na początku jest spokojnie i klasycznie. Współczesna ulica, bar i dyskoteka, ale już za chwilę wchodzą bardziej gotyckie, naznaczone nieco stylistyką Gigera (tego od serii Aliens) klimaty, gdy Dante wbije się do wieży będącej jednocześnie portalem łączącym świat ludzi i demonów. A potem jest już wszystko – wnętrze gigantycznej ryby, z której Dante wydostanie się w bardzo krwawy i jakże odmienny od biblijnego Jonasza sposób, pojawią się elementy high tech oraz surrealistyczne krajobrazy świata demonów. Wychodzi z tego niezły miks, który wydaje mi się nieco niespójny niestety, a na dokładkę nie wszystkie poziomy są równie dopracowane, choć to akurat może się jeszcze zmienić zanim gra trafi do sklepów. Z drugiej strony różnorodność nie jest wadą. Osobiście boli mnie trochę to, że nie każde pomieszczenie do czegoś służy – przez niektóre po prostu się przebiega nie napotykając ani przeciwników, ani niczego ważnego – po prostu są i wyglądają. Nie zawsze dobrze służy to dynamice gry. Ale Devil May Cry 3 walką stoi, a ta Was nie zawiedzie. Przeciwników są całe masy i, jak to ujął wcześniej Grabarz – ciężko rozstają się ze swym marnym życiem. Na szczęście Dante potrafi naprawdę wiele i tylko od zręczności Waszych dłoni zależało będzie, w jak bardzo wymyślny sposób rozprawicie się z wrogami. Zmiany broni w trakcie walki pozwalają robić prawdziwe cuda – na przykład jako Swordmaster możecie mieczem podbić przeciwnika w powietrze, w locie zmienić broń na nunczaku i sprzedać mu długiego kombosa, a na koniec poprawić z shotguna lub innej broni palnej albo jeszcze raz zmienić broń na miecz. Ale to tylko przystawka do krwawych zabaw srebrnowłosego bishonena! Dla zabawy można na przykład wskoczyć na plecy powalonego przeciwnika i przejechać się na nim, jak na deskorolce. Przydatne? Średnio, bo sterować nie ma jak, ale za to śmieszne i upokarzające tego nędznego robaka. Sprawa stylów oraz wielu broni to najważniejsza zmiana w grze. Każdy ze stylów przydaje się do czegoś innego, każdy z nich można oddzielnie rozwijać i dopakowywać kolejnymi specjalnymi atakami i sztuczkami kupowanymi za czerwone sfery wypadające z zabitych przeciwników. Ale o tym więcej za moment. Niestety, kwestii upgrade'ów broni oraz oferty sklepu nie udało mi się rozkminić – nie dość, że z powodu braku save'owania po

Tanaka-san na spowiedzi

Wywiad z Tsuyoshim Tanaką, głównym producentem serii Devil May Cry.

Jakie są największe zmiany w DMC3?
W DMC3 skupiamy się na sprawieniu by Dante wyglądał jeszcze 'chłodniej', a sama gra stanowi kompletne odejście od klimatu i zawartości DMC2. Będzie wyglądać bardziej jak pierwsza część serii. Największą zaś zmianą jest dodanie stylów walki.

Jak wiele uwagi poświęciliście nowym aspektom kontrolowania broni i jakie nowe pomysły dodaliście do tego elementu gry?
Dużo. DMC jest grą o Dante i jego broniach, nowy system stylów pozwoli graczom wykorzystać bronie Dantego na wiele nowych, fachowych sposobów. Będzie też bardzo dużo ciosów specjalnych i combosów.

Czy możesz jakoś opisać system stylów, który wprowadziliście do DMC3?
Przed startem każdej misji Dante może wybrać spomiędzy odmiennych stylów. Tymi stylami są Gunslinger, Swormaster i Trickster i Royal Guard. Każdy z nich ma swoje właściwości i pozwala graczowi na dostosowanie się do wyzwań, jakie niesie każda kolejna misja.

Podobno pracujecie nad wprowadzeniem drugiej kamery do gry?
Praca kamery zawsze będzie pewnym problemem. Zwłaszcza w trójwymiarowych grach akcji, ale oczywiście staramy się ze wszystkich sił opracować pracę kamery tak, żeby nie dezorientowała gracza i nie sprawiała, że zostanie niesprawiedliwie trafiony w momencie, gdy nie będzie wiedział skąd nadciąga cios.

Czy DMC3 korzysta z tego samego engine'u co DMC2? Jakie są największe modyfikacje?
Devil May Cry 3 został stworzony na kompletnie nowym 'silniku'. W celu uczynienia Devil May Cry 3 jak najlepszą grą spędziliśmy potwornie dużo czasu tworząc nowy engine, by móc zaprezentować jedne z najlepszych efektów jakie kiedykolwiek widzieliście na PS2. Jesteśmy pewni, że będzie to najlepsza część serii.

Jakie możliwości rozwoju samej gry oraz postaci daje wam fakt, że gra jest prequelem? Możesz nam coś powiedzieć o tych, które wnoszą najwięcej świeżości do gry?
Niektórzy twierdzą, że w grach najbardziej przykuwa uwagę zakręcona fabuła. Inni, że wcale nie. Osobiście pragnę stworzyć grę z dużą ilością nawiązań do DMC1 tak, by gracz czuł, że dowiaduje się czegoś nowego o Dante, a jednocześnie wprowadzić na tyle dużo 'nowych' zwrotów akcji, żeby z zapałem śledził fabułę. Jeżeli zapytałbyś mnie o fabułę DMC1 i 2 to powiedziałbym, że nie była specjalnie głęboka. Tutaj będzie zupełnie inaczej.

Co sądzisz o powszechnej krytyce jaka spadła na DMC2, czy uważasz, że to w jakikolwiek sposób zaszkodziło wizerunkowi serii?
Postanowiliśmy obniżyć nieco poziom trudności, by gra stała się przystępna dla większej ilości graczy. O ile sprzedaż w USA i Europie była w zupełności akceptowalna, o tyle w Japonii nie sprzedaliśmy zbyt wielu egzemplarzy gry. To było ryzyko, które najwyraźniej się nie opłaciło. Jednakże, gdy gry zaczynają osiągać dojrzałość trzeba szukać ciągle nowych pomysłów, by sprawić, żeby klient wracał po więcej i więcej. Niektóre z tych pomysłów wypalają. Inne nie.

Seria słynie ze starć z bossami; czego mogą spodziewać się gracze po bossach w DMC3?
Walki z bossami będą jeszcze dzikse niż dotychczas, bossów będzie więcej i będą o wiele trudniejsi do pokonania. Powiedziałbym, że walki z bossami są o wiele bardziej podobne do tych z DMC1 niż DMC2.

Co uważasz za najbardziej fachową rzecz w Devil May Cry 3, no wiesz – taką, która sprawi, że gracze oniemieją z zachwytu?
A mogę powiedzieć „wszystko"? Jestem przekonany, że gracze będą zachwyceni tym produktem – Dante powraca i w swoim niepowtarzalnym stylu skopie przeciwnikom tyłki!

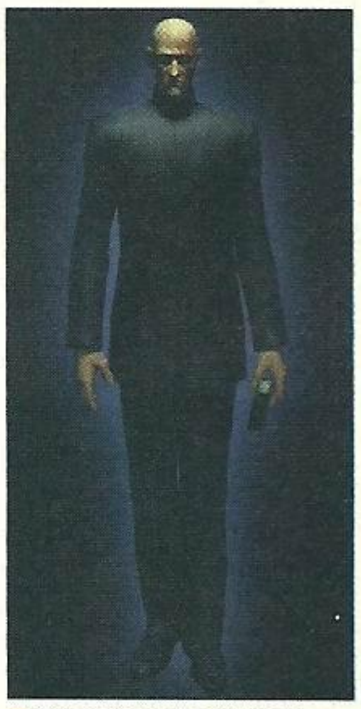
każdym zgonie resetowały mi się punkty, to na dokładkę menusy w sklepie nic nie wyjaśniały, bo były niemal w całości po japońsku, gdyż ta beta była dopiero w trakcie tłumaczenia na angielski. Nie było nawet obrazków, tylko jakieś japońskie krzaczki prawdopodobnie wyjaśniające programistom, jaki obrazek należy w dane miejsce wstawić. Reszta schematu gry nie uległa większej zmianie. Trzeci Devil May Cry to nadal chodzenie po okolicy i tłuczenie przeciwników oraz rozwiązywanie typowych dla serii zagadek w stylu residentowym – coś trzeba znaleźć i włożyć na należne miejsce, by otworzyć jakieś wrota lub w inny sposób popchnąć akcję do przodu. Ale w końcu to znak firmowy Devila i całej reszty przygodówek Capcomu.

Przewijały się już w tekście nazwy stylów walki, czas na ich nieco szersze objaśnienie. Do odpalania związanych z każdym ze styli specjalnych ataków i zagrywek służy kółko i jego wszelkie kombinacje. Devil May Cry 3: Dante's Awakening zaoferuje następujące style, które w trakcie gry usprawnicie za zebrane punkty:

Trickster – podstawowy styl walki. Zarówno miecz, jak i spluwy Dantego mają średnią moc, ale za to można robić błyskawiczne uniki (także w powietrzu), biegać po ścianach i trzaskać niewiarygodne sztuczki. Stworzony dla graczy, którzy lubią siekać, strzelać, ośmieszać przeciwników, a ponad wszystko – bawić się w uzbrojonych po zęby akrobatów.

Swordmaster – szermierz po prostu. Miecz staje się potężniejszą bronią, natomiast spluwy ulegają osłabieniu. Specjalne zagrywki to między innymi szybkie i dynamiczne młyny bronią, potężne pchnięcie, możliwość wyprowadzenia kombosa podczas wyskoku i temu podobne. Wiadomo dla kogo – zwarcie, zwarcie i jeszcze raz zwarcie! Moce szermierza docenicie zwłaszcza w momencie, gdy hordy nieprzyjaciół obkleją Dantego. Wirujące ostrza momentalnie załatwią sprawę!

Gunslinger – rewolwerowiec nie jest moim ulubionym stylem. Przynajmniej w becie. Pomimo tego, że pistolety i inne bronie stają się potężniejsze to miecz i tak jest nieodzowny, bo przeciwników czasami po prostu nie da się utrzymać na dystans, a teoretycznie do tego właśnie ma służyć ten styl walki. Za to jedna ze specjalnych możliwości jest fachowa – strzelanie we wszystkich kierunkach, kierując drugim gnatem lewą gałką analoga. Wygląda to bardzo podobnie do tego, co mogliśmy oglądać w filmie *Equilibrium*. Dante fachowo przekłada spluwy i sieje pociskami we wszystkich kierunkach, non stop zaopatrując przeciwników w uszkodzenia.

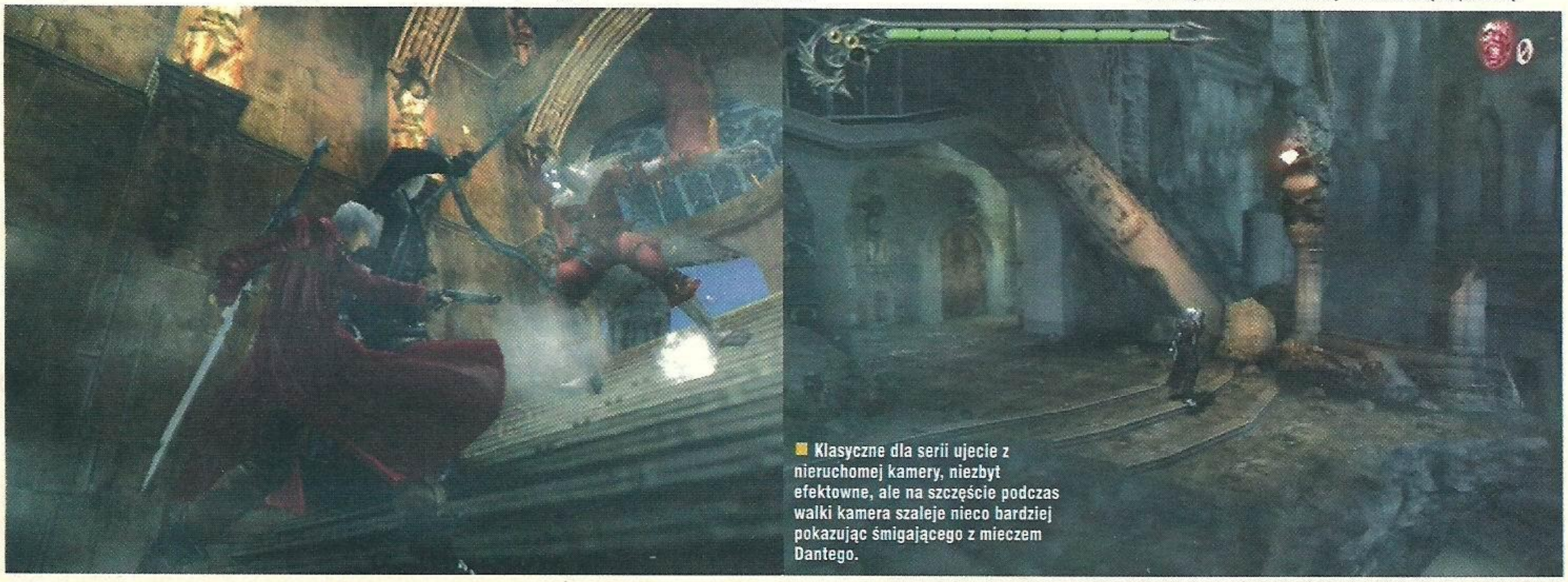


Tajemniczy pan Arkham - dziad gra tu ważną rolę!

Jako Gunslinger można też spuścić deszcz ołowiu wyskakując w górę i nurkując dosłownie na przewalające się po ziemi paskudy.

Royal Guard – ciekawostka, ale fachowa. Ciosy przeciwników można odbijać, przez co wystawiają się na kontrę, a jeden z ataków powoduje, że przeciwnicy są całymi grupkami wysyłani w powietrze, gdzie można się nimi bawić do woli – strzelając lub siekając mieczem. Styl walki raczej dla hardcore'owców z niebywałym wyczuciem, choć można tym grać normalnie, bez wykorzystywania dodatkowych możliwości. Szczególnie spodobała mi się akcja, gdy szybkim cięciem wybiłem do góry pięciu frajerów, a gdy spadali, sprezentowałem im masakryczny kołowrotek mieczem. Wskaźnik liczący efektowność akcji błyskawicznie się napełnił wystawiając mi maksymalną ocenę ABSOLUTE! Poczułem się niezwykle doceniony i od razu polubiłem ten styl walki.

Beta z pewnością nie daje pełnego obrazu tego, z czym spotkamy się w ukończonej wersji gry. Ale ogólne wrażenie jest niezłe. Grafika wygląda świetnie, choć Capcom nie stosuje takiej masy filtrów obrazu, jakie możemy oglądać w najnowszych produkcjach europejskich i amerykańskich developerów. Za to efekty świetlne są naprawdę



Klasyczne dla serii ujecie z nieruchomej kamery, niezbyt efektowne, ale na szczęście podczas walki kamera szaleje nieco bardziej pokazując śmigającego z mieczem Dantego.

194

Jak nie mieczem to z kopa, czyli dla każdego mrocznego żniwiarza coś miłego. Oj, dobrze zapamiętają Dantego... Ale na krótko – ich czas szybko dobiega końca.

Pewna myśl nawiedziła mą głowę po obejrzeniu intra, w którym Dante został zaatakowany przez bandę mrocznych żniwiarzy. Otóż wbijają oni w ciało synka Spardy przynajmniej kilka kos, a on przyjmuje to na miękko i zaczyna rozwałkę. Potem jeszcze kilka razy zostaje jak nie przebity mieczem to przynajmniej postrzelony z pistoletu między oczy. Dwa razy pod rząd. I nie ginie oczywiście. No to jak to jest ja się pytam, że w czasie gry te same kosy, w rękach tych samych mrocznych żniwiarzy są w stanie go zabić i sprawić, że na ekranie pojawi się wersja znienawidzonego przez wszystkich graczy Game Over, tym razem jako Rest in Peace? W przerywnikach Dante świetnie się bawi rozsmarowując po okolicy kolejnych przeciwników, a w grze z tymi samymi leszczami musiałem się męczyć doprowadzając moje dłonie na krawędź wytrzymałości. Ech, oczywiście nielogiczność konieczna, bo gra nie miałaby sensu, gdyby Dante był nieśmiertelny, ale na przykład w grze Conan Barbarzyńca waleczny mięśniak z Cymerii nie ginął, tylko przed obliczem Croma musiał pokonać kilku przeciwników, żeby móc powrócić do realnego świata. W Devil May Cry producenci też mogli pokusić się o podobne rozwiązanie na przykład zsyłając Dantego na chwilę do świata demonów, skąd wróciłby po rozwałkowaniu kilku przeciwników, od których zaczerpnąłby energię potrzebą do przybrania w pełni cielesnej postaci. Albo coś w tym stylu – myślę, że Capcom znalazłby jakieś rozwiązanie, które nie kazałoby graczom powtarzać etapów, które przed chwilką pokonali. Bo podobno nic tak nie demobilizuje niedzielnego gracza, jak obejrzenie kilkanaście razy z rzędu Game Over. A zresztą – nawet święty by się wkurzył.

Devil May Cry 3 jest obecnie miksem dwójki i jedynki – część lokacji jest prerenderowana, a kamera ustawiona jest w nich nieruchoma. Pozostała część jest w pełni trójwymiarowa i można sterować w nich ustawieniem kamery. O dziwo, te drugie wypadają moim zdaniem o wiele lepiej.

niesamowite. Grabarz miał sporo racji pisząc, że silnik Devila jest zbliżony do tego z Onimushy – tu też zdarzają się momentami niezłe przycięcia. W dodatku, nie do końca związane z akcją – po prostu chwilami liczba klatek gwałtownie spada. Ale równie dobrze może być to wynik niedopracowania tych akurat poziomów. W Devil May Cry 3 część lokacji jest prerenderowana, a kamera ustawiona jest w nich nieruchomo. Pozostała część natomiast jest w pełni trójwymiarowa i można sterować ustawieniem kamery. O dziwo, te drugie wypadają moim zdaniem o wiele lepiej. Na dźwięk też raczej nie będziemy narzekać – ostry i bardzo dobry rock pasuje idealnie do sieczki i gwiazdorskiego zachowania Dantego. Dubbing też bez zastrzeżeń – młody głos Dantego na początku nie bardzo mi się podobał, ale potem bardzo polubiłem jego brzmienie. Reszta głosów także dopasowana jest do osobowości postaci i choć nie podkładają ich aktorzy tej miary, co Jean Reno w Onimushy, to wypadają całkiem przekonywująco. Elementem, który momentalnie przykuje Waszą uwagę, na pewno będą superdynamiczne, śmieszne i mocno absurdalne filmy liczone na silniku gry. Obejrzycie je zawsze, gdy pomyślnie ukończycie poziom. Ludzie, co tam się dzieje! Dość powiedzieć, że reżyserią scenek zajął się nasz ulubiony japoński filmowiec – Ryuhei Kitamura. Choreografia, akcja, dynamiczne ujęcia kamer, widowiskowość stawiana nad zdrowym rozsądkiem, humor – bezkonkurencyjne! Kapitalne filmiki z Metal Gear Solid: The Twin Snakes muszą w tym miejscu zwyczajnie pochylić czoła. Będziecie parskać śmiechem nawet w momencie, gdy zobaczycie, jak Dante zakłada swój legendarny, czerwony płaszcz. Kitamura umieścił kamery dosłownie wszędzie. W rękawach też! W samej grze natomiast nie zabraknie dobrej fabuły i znanych dowcipów Dantego, jak choćby tego, gdy podczas spotkania z olbrzymim trójgłowym psem, do którego zwraca się, jak do szczenięcia i chce go zabrać na spacerek. Choć muszę przyznać, że tym razem dowcipy Dantego rzeczywiście są bardziej beztroskie i szczeniackie, ale pewnej dawki cynizmu w nich nie zabraknie. Kilka rzeczy oczywiście nie przypadło mi do gustu – poziom trudności jest zdecydowanie przegięty, Capcom najwyraźniej uważa, że ich Easy powinno być takie, jak Hard u innych producentów. Mam nadzieję, że się opamiętają. Drugą najważniejszą sprawą jest usprawnienie pracy kamery, która czasami naprawdę mocno daje się we znaki powodując kompletną dezorientację. Trzecim zadaniem stojącym przed Capcomem jest poprawienie wyglądu niektórych poziomów odstających wyglądem od reszty. Jeżeli uda im się to wszystko poprawić możemy liczyć na marcowy hit, który być może da radę uplasować się tuż za bezkonkurencyjną częścią pierwszą. O jej pobiciu strach nawet marzyć... ■ ■

Broń. Dużo broni.

Ebony i Ivory oraz miecz Rebellion to niepisana podstawa w Devil May Cry 3. Nie zabrakło też znanego z poprzednich części shotguna, ale w tej odsłonie przygód Dantego znajdziecie również inne ciekawe bronie. Na przykład cep Cerrberus, którym Dante kręci młyny z gracją Bruce'a Lee machającego nunchaku (wrzeszczy też podobnie, musicie to usłyszeć!). W grze natknąłem się na parę potężnych jataganów (zwanych Agni i Rudra), których inspiracją najwyraźniej był podwójny miecz Dartha Maula z pierwszego epizodu Gwiezdnych Wojen. Do absurdów zaliczyć należy demoniczną gitarę Nevan, na której Dante zaciekle wyszywa solówki raniące przeciwników. Nie wiem, czy oponenci giną od zaklętej mocy tej gitary, czy przeklętych rytmów, ale niech będzie, że od tego pierwszego. Dla lubiących masakrować przeciwników ręcznie, w arsenale naszego chłopaka znajdą się także rękawice Beowulf oraz spory zestaw broni palnej. Na przykład Spiral – potężny karabin, a w zasadzie małe działko plujące amunicją, Karina Ann – ulubiona broń Lady, wielka wyrzutnia rakiet czy Artemis – działko plazmowe (laserowe?) zaplatające się na ręku Dantego. Sporo tego, ale smutna prawda jest taka, że nie wszystko nadaje się do zabawy. Na przykład wyrzutnia rakiet zupełnie psuje klimat, za to Cerrberus i Agni do spółki z Rudrą tylko go potęgują oferując na dokładkę prześliczne efekty świetlne w postaci kolorowych smug pozostawianych przez bronie. Aha, typów broni będzie zdaje się więcej, ale cześć menusów w becie była jeszcze po japońsku i pozbawiona obrazków, więc ciężko stwierdzić, o co chodzi. Capcom – spieszcie się z wyjaśnieniami!

Artemis

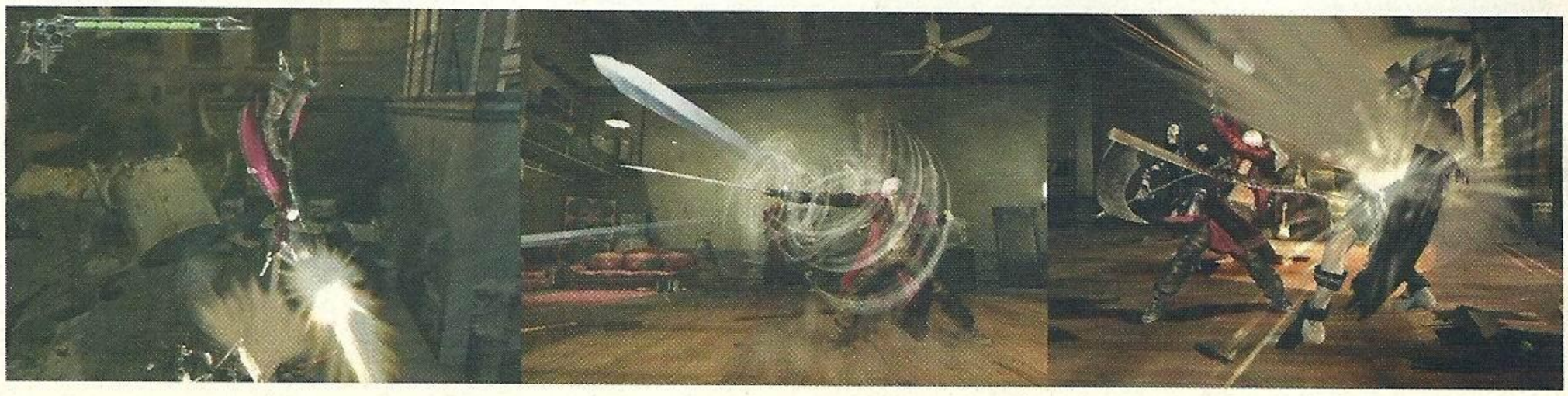
Nevan

Rebellion

Cerberus

Spiral

Karina Ann



World Rally Championship zmierza w stronę arcade'owej zabawy - sterowanie jest stosunkowo proste, trasy jakby szersze, a samochody nie psują się po zderzeniach i stłuczkach.

PSP: MADE IN ENGLAND

"Proszę, weźcie po sztuce" - powiedział Phil Harrison. Nie, żartuję - tak dobrze to niestety nie ma. W każdym razie z ust szefa zespołów developerskich biła ogromna pewność, że PlayStation Portable niebawem zawojuje świat.

> Na ósmego grudnia zostaliśmy zaproszeni do Londynu na przedpremierowe pokazy zarówno PSP, jak i pierwszych gier opracowywanych w londyńskich studiach Sony. Oto co działo się na spotkaniu.

txt: Gulash

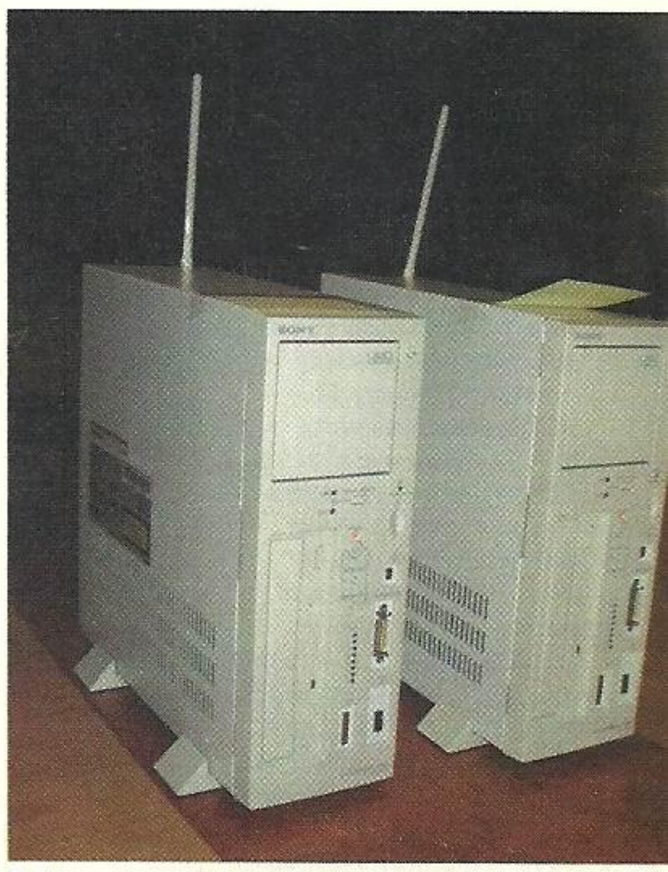
Japonia już gra. 200 tysięcy konsol rzuconych pierwszego dnia to przerażająco mała ilość. I choć Sony zapewnia, że kolejne 300 tysięcy pojawi się do końca roku w tamtejszych sklepach, to i tak zdecydowanie za mało.

Dość powiedzieć, że sklepy internetowe zbierające zamówienia na PSP jakiś czas temu przestały je przyjmować, a cena konsoli wraz z jedną grą oscyluje w granicach 600-800 dolarów. Minimum dwa tysiące złotych za PSP to sporo, ale można się tego było spodziewać. Sytuacja z pewnością uspokoi się w ciągu kilku miesięcy. Rynek przenośnych konsol jest wbrew pozorom śliskim tematem i każda, ale to absolutnie każda firma, która próbowała uszczknąć nieco z opanowanego całkowicie przez Nintendo sektora poniosła mniejszą lub większą porażkę – dość wspomnieć Segę z GameGear, Atari z Lynxem czy wreszcie SNK z NeoGeo Pocket. Zapewne stąd też bierze się moje zainteresowanie nie tylko PlayStation Portable czy grami na tę maszynkę, ale także i sposobem myślenia ludzi w Sony i ich podejściem do tego tematu. Jak rozegrają tę partię – czas pokaże.

Spotkanie otworzył Phil Harrison, zwierzchnik wszystkich studiów developerskich w Sony Europe, nieoficjalnie powoli szykowany na nowego szefa SCEE. Na wstępie poinformował, że wszelkie pytania odnośnie terminu premiery w Europie i ceny urządzenia można sobie darować, bo i tak nie odpowie. Profesjonalna prezentacja sprzętu, jego specyfikacji technicznej i omówienie podstawowych funkcji nie zrobiły na mnie wrażenia, bo przecież wszystko to wiedziałem wcześniej. Zaciekawiło mnie za to stwierdzenie „PlayStation Portable is a gaming on a move", które Harrison nieco potem rozwinął, nie pozostawiając wątpliwości, co do przeznaczenia PSP – w założeniach ma to być przenośne centrum rozrywki dawkowanej w niewielkich przedziałach czasowych. Te niewielkie przedziały czasowe są wbrew pozorom bardzo ważne i bardzo dobrze, że zostały zauważone przez speców z Sony. Japoński gigant widzi graczy z PSP w garści jako osoby, które czekają na autobus, jadą metrem, bądź siedzą w poczekalni do lekarza i mają kilkanaście, w porywach do kilkudziesięciu minut czasu do zagospodarowania. Wyciągając z kieszeni PSP z założenia mają się w miarę bezstresowo zabawić. Bezstresowo, czyli po pierwsze, nie powinno być za trudno, a po drugie, nie może być tak, że gracza, którego autobus zbliża się do przystanku ogarnia panika, bo nie może zapisać gry w dowolnym momencie. Takie przynajmniej są założenia; zobaczymy, jak to będzie w praktyce. Choć szczerze mówiąc mogę już na wejściu potwierdzić jedną rzecz: gry na PSP, przynajmniej te, które widziałem, są zwyczajnie łatwe.

Pytania? Są. Czy będzie możliwość podłączenia PSP do telewizora? „Nie, PSP przeznaczone jest do grania głównie w ruchu". Prosta odpowiedź – do grania w domu służy przecież PlayStation 2. Sonystyle, hehe. A co z demami na PSP, czy będzie możliwość pobrania wersji demo gier? „Jak tylko uporamy się z odpowiednimi zabezpieczeniami, będziemy się starali udostępniać wersje demonstracyjne naszych produktów." To też ciekawa kwestia. PSP jest narażone na ataki crackerów od razu po wyjęciu z pudełka – przecież łączy się z komputerami przy pomocy złącza USB. Prędzej czy później ktoś wyciągnie grę z UMD przez ten kabel na twardy dysk komputera i będzie myślał nad tym, jak ją odpalić choćby z karty pamięci.

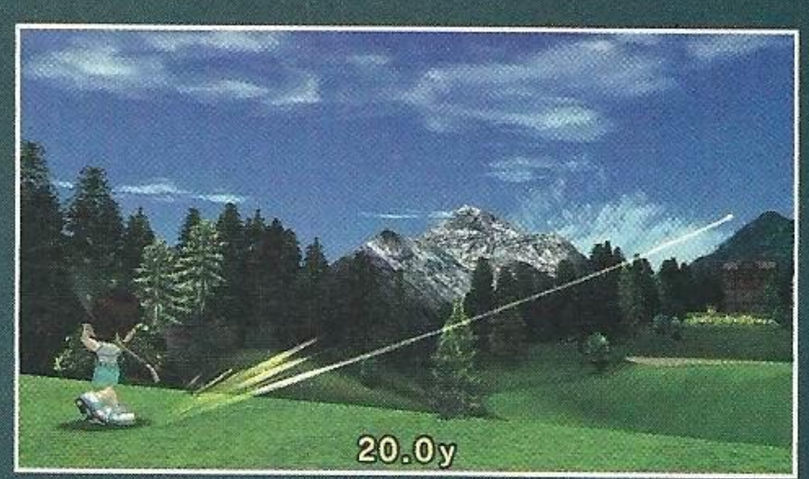
Pan Harrison podlansował nieco siebie, PSP i nowe telewizory Sony wyciągając z kieszeni maleńką kartę pamięci Memory Stick Duo (właściwie mógłbym napisać: patyk pamięci, hehe). „Popatrzcie – powiedział – mam w domu telewizor z gniazdem Memory Stick, który potrafi nagrać i skompresować



Developer's kity do PSP - małe i niezwykle zgrabne. Antenki służą do bezprzewodowej komunikacji z konsolą, widoczna jest także specjalna nagrywarka dysków UMD. Kiedyś takie cudo stanie w naszej redakcji. Po co? Sam nie wiem.

Co za maszyna! Co za ekran! Dajcie tylko odpowiednie gry, a PSP będzie hitem najbliższych pięciu lat!

Ape Academy czyli odpowiedź Sony na Mario Party. Wbrew pozorom to jedna z najmiodniejszych gier pokazanych na prezentacji; minigierki są fachowe, szybkie i proste. Bardzo przypadły mi do gustu.



Everybody's Golf, jedna z najpopularniejszych gier Sony w Japoni. To tytuł wprost stworzony na przenośną konsolę; partia może trwać przecież dosłownie kilka minut. Dobra rzecz.

program bezpośrednio na kartę pamięci. Gdy wychodziłem rano z psem, akurat zaczynał się dziennik BBC. Włączyłem nagrywanie i poszedłem wyprowadzić czworonoga, a potem wychodząc do pracy zabrałem kartę i obejrzałem dziennik po drodze do biura. Oczywiście to tylko przykład – będziecie mogli sami przerzucać sobie dowolne filmy na memorkę; dostarczymy odpowiednie oprogramowanie do przerabiania ich na format odczytywany przez PSP (MPEG4)." Jak bardzo kusząca jest to perspektywa, chyba nie muszę nikomu tłumaczyć. Zwłaszcza po tym, co za chwilę miałem przyjemność obejrzeć – otóż dostałem do ręki PSP z odpalonym filmem kung-fu, który konsola czytała bezpośrednio z dysku UMD i wyrzucała obraz na ekranik. Słuchawki na uszy, PSP w łapę i...

Fak... Dżizas Fakin' Krajst! Widziałem i macałem PSP już w maju podczas Electronic Entertainment Expo, ale powiem szczerze – zapomniałem, z czym mam do czynienia. Naprawdę, uwierzcie mi – absolutnie nie jesteście przygotowani na nieprawdopodobną jakość tego ekranu. Miałem w ręku kilka komórek z kolorowymi wyświetlaczami, przenośne playery DVD, wszelkiej maści IPAQ i Pocket PC, ale wszystko to może się schować przy jakości obrazu proponowanej przez ten cybergadżet, będący przecież jednocześnie konsolą do gier. Specjalnie gapiłem się na krawędzie

Prawdziwy mistrz Ridge Racera z Namco szalał na trasie i pozował do zdjęć.

Panowie z Namco okazali się doskonale mówić po angielsku. Rzecz niespotykana u Japończyków.

obiektów i postaci, szukając kwantyzacji, schodków, przekłamań i śmieci towarzyszących kompresji, obracałem konsolę pod kątem... Jest niesamowita. Ponownie opadła mi kopara. Obejrzałem też po raz kolejny PSP, obracając je na wszystkie strony i wpatrując się w szczegóły, a potem sprawdzając je w akcji już na grach. Design jest topowy; to prawdziwy gadżet, a nie zabawka. Ciężki i dość masywny gadżet, należałoby dodać. A mimo to sprawia kruche wrażenie, w każdym razie ja nie chciałbym upuścić tej zabawki (choć jeden programista szarpnął niechcący kabelek i konsola poleciała na podłogę, ale o dziwo nic jej się nie stało). Ach, prawdziwy cud techniki...

Teraz tak. Nintendo DS to niewątpliwie świetna zabawka. Nie każdemu spodoba się stylistyka, jaką zdecydowało się obrać Ninny, ale jako konsolka do gierek z pewnością sprawdzi się wyśmienicie. Wiemy, że gier będzie zatrzęsienie i wiemy, że im więcej gier, tym większy procent dobrych pozycji. Wiadomo także, że pojawi się tuner, który pozwoli oglądać telewizję na ekraniku. Ale chyba na tym koniec, choć to wcale nie jest źle – konsola do gier ma służyć przecież tylko do grania.
Chyba.... A może... Może nie musi służyć tylko do grania? Przecież nie obrażę się, jeśli konsola do gier będzie także przenośnym jukeboxem (a zobaczycie, jak po premierze PSP w USA i Europie dotychczasowe astronomiczne ceny takich jukeboxów zaczną lecieć w dół). Zagnieżdżą się w niej ulubione empetrójki, zdjęcia... nawet jakiś film albo mecz przerzucę sobie, żeby mieć co robić w drodze do pracy. Co dalej? Złącze USB, bezprzewodowa karta sieciowa, ekran przynajmniej tej samej wielkości, co w Pocket PC, potężna moc procesorów... To co, przeglądarka do netu? Maile? Czytnik do ebooków? Programy do zabawy z dźwiękiem, grafiką? Rozkładana, gumowa klawiatura? EyeToy? A do tego możliwość odpalenia na tym samym sprzęcie dysku z Gran Turismo 4? Rany, możliwości jest po prostu multum i nawet jeśli Sony nie będzie chciało w tym grzebać, to jestem pewien, że znajdą się sprytni Chińczycy, którzy przez najbliższe lata odkryją przed nami możliwości PSP...
Uff, dość fantazjowania i wybiegania marzeniami w przyszłość. Jeszcze będzie na nie czas, gdy już na spokojnie pobawimy się konsolką w zaciszu redakcji. Dla mnie jedno jest jasne: sprzęt jest nie tylko rewelacyjny, ale także i rewolucyjny. Pytanie nie brzmi więc: „czy PSP zarządzi", bo ono rządzi, ale: „czy gry na PSP zarządzą" – bo tak naprawdę w pierwszej kolejności przecież o to chodzi. Wstałem, strzepnąłem kurz ze spodni, zgarnąłem furę kanapek ze stołu, podziękowałem panu Harrisonowi i zabrałem się za zwiedzanie studiów Sony. Krótko mówiąc: przystąpiłem do grania.

Zaprezentowano dziewięć gier, które mają się ukazać w tak zwanym „launch window" – czyli zarówno z premierą konsoli, jak i w 30 dni po tym wydarzeniu. Konsole podłączono do devkitów przy pomocy grubego kabla, przez który poprowadzone było zasilanie, wyjście na monitor (obraz z gry leciał zarówno na PSP, jak i na monitorze).
Na pierwszy ogień poszła Formula One i wprawdzie można wyobrazić sobie ciekawsze rozpoczęcie dnia, to i tak było lepiej, niż się spodziewałem. Po pierwsze, choć gra jest oczywiście uproszczona i ukierunkowana bardziej na arcade, to i tak trzeba zwalniać na zakrętach (hyhy). Z drugiej strony bolidy nie niszczą się przy zderzeniach. Grę tworzy ekipa Traveller's Tales, a nie wewnętrzne studia Sony. Silnik jest całkiem, całkiem – wszystko śmiga płynniutko, choć z oczywistych przyczyn tory

CHŁOPAKI Z NAMCO

Czym wyróżnia się Ridge Racers na tle dotychczasowych odsłon gry?
Ridge Racers to zbiór najpopularniejszych tras, jakie do tej pory pojawiły się w serii. Poza tym mocno usprawniliśmy efekty graficzne, dźwięk i masę szczegółów, czyniąc wersję PSP kompletnie nowym doświadczeniem. Na ścieżce dźwiękowej znalazły się kawałki z poprzednich RRów, nowością natomiast będzie fakt, iż samochody można upgrade'ować. Ridge Racers to esencja serii, którą zamknęliśmy na małym krążku UMD.

Dodatki, z których najbardziej jesteście dumni?
Największą nowością i elementem przyprawiającym nas o dumę jest system Nitro. Jeśli gracz widowiskowo wchodzi w ostre zakręty, pasek nitro napełnia się i można go potem odpalić w dowolnym momencie. Kolejną, bardzo ważną zmianą jest bezprzewodowy multiplayer. Dzięki łączu WiFi w jednym wyścigu weźmie udział nawet ośmiu graczy. Bardzo podoba nam się zarówno jakość grafiki, jak i dźwięku uzyskanych na przenośnej konsolce Sony, dlatego staraliśmy się wycisnąć z tych elementów jak najwięcej. Na PSP uzyskaliśmy takie efekty, jak dynamiczne oświetlenie szosy, animowane otoczenia, odbicia na karoseriach pojazdów i blur. Ta maszynka naprawdę sporo potrafi.

Kto pracuje przy Ridge Racers i czy planowane są jakieś dodatki do ściągania?
Ridge Racers stworzyła ekipa odpowiedzialna za wcześniejsze gry z tej serii, natomiast w przyszłości nie przewidujemy żadnych „downloadów". Na otarcie łez pozostaje możliwość tworzenia wyścigów opartych na własnych zasadach, w które potem pobawicie się z przyjaciółmi w multiplayerze.

Ridge Racers zmieni w Europie tytuł na Ridge Racer. Kapitalna rzecz i jak na pierwszą generację gier pokazuje moc maleńkiej maszynki. Płynna jak roztopione masełko, a przy tym wciągająca pozycja.

Formula 1 czyli odpowiedź na pytanie "co zrobić z licencją". Oczywiście również bardziej zręcznościowa niż symulacyjna, ale przy takim Ridge Racers raczej nie wzbudzała pomruków zachwytu.

Formuły nie są specjalnie szczegółowe. W grze znajdzie się 18 rzeczywistych tras i 10 teamów, a także 20 pojazdów, których statystyki bazowane są na rzeczywistych. Cokolwiek to ma oznaczać. Zarówno przy Formule, jak i przy innych tytułach autorzy mocno naciskali na możliwości Wi-Fi PlayStation Portable. Dzięki bezprzewodowej sieci gracze będą mogli ścigać się bez potrzeby łączenia konsol; znajdując się od siebie w odległości do pięćdziesięciu metrów. Jedna konsolka staje się hostem, a inne przyłączają się do niej.

Po Formule przyszedł czas na to, na co czekałem najbardziej: Ridge Racers! Wprawdzie RR stworzyła ekipa Namco, a cały wyjazd poświęcony był na studia Sony, ale nie będę się nad tym faktem rozwodził. Grunt, że skośnoocy dżentelmeni z Namco dali piękny pokaz zarówno możliwości PSP, jak i sposobu pojmowania mobilnej rozrywki.

Zacznę od tego ostatniego. Wyobraźcie sobie, że macie pięć minut czekania na przystanku, aż z hukiem nadjedzie autobus. Wybierając specjalną opcję kreowania własnych zawodów wystarczy podać czas, w jakim chcecie je rozegrać. W naszym przypadku – 5 minut. Konsolka chwilę pomyślała i wygenerowała szybki turniej, składający się z trzech jednookrążeniowych wyścigów po małych trasach. Naturalnie identycznie można zrobić z większą ilością czasu, a efekty będą zgoła inne – przecież Ridge Racers (w Europie zmieni nazwę na Ridge Racer) zawiera 24 trasy, w tym takie klasyki jak Seaside Route czy Crimsonrock Pass, ze cztery różne ścieżki dźwiękowe (są też remiksy klasyków - Rotterdam Nation rządzi, hehe) i bodaj sześć klas samochodów, więc zdecydowanie jest co robić.

Zacząłem grać i momentalnie wpadłem w ten sam genialny konsolowy klimat, który jest domeną Ridge'a. Tego prawdziwego Ridge'a, a nie niedobrego R: Racing. Poślizgi, przyspieszenie, branie zakrętów bez obijania się o bandę – działa to wszystko genialnie, tak samo zresztą, jak zawsze. Co ciekawe: do gry dorzucono dopałkę, popularnego turbosa. Działa, i to nawet fajnie, podobnie jak zmodyfikowany system poślizgów, pozwalający na kręcenie na trasie piruetów przy niektórych zakrętach.

Po kilku przejazdach w Ridge Racers zauważyłem jednak, że nie sprawiało mi większego problemu wygrywanie, trzymanie się na trasie i branie zakrętów poślizgiem na pełnym speedzie. Pytając o to ekipę Namo usłyszałem, że faktycznie – gra jest łatwiejsza niż poprzednie części na stacjonarne konsole, ale w dalszych klasach wyścigów przeciwnicy sprawiają więcej problemów. Mam nadzieję, kurka. Na koniec odpalono nam bezprzewodowy multiplayer – działa to po prostu pięknie, a jednocześnie ścigać może się do ośmiu graczy. Aha – panowie przywieźli dwa japońskie magazyny o PSP, które wzięły nowego Ridge'a na okładkę. Z pewną taką niechęcią opuszczałem pokoik Ridge'a – co zrobić, zostało jeszcze siedem gier do obejrzenia. Kolejną było World Rally Championship, kolejna licencja ściskana przez Sony. I podobnie jak w przypadku Formula One, także i tutaj będziemy mieli do czynienia ze zręcznościową odsłoną serii. Choć samochody naturalnie można zdemolować, a zabawa ma jednak delikatny smaczek symulacji. Jazda raczej nie sprawiała problemu, a patrząc na ekranik PSP po raz kolejny nie mogłem się nadziwić jakości panelu LCD przygotowanego przez Sharpa. Rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę jest fakt, że z uwagi na genialną wręcz jakość wyświetlacza w grach na PSP bez litości widać wszelkie niedoróby i niedociągnięcia; jak choćby łamiący się polygon czy rozmytą teksturę. Wprawdzie WRC nie miało zbyt wielu takich niedoróbek, ale jednak coś tam się trafiło. Mimo to z pewnością będzie to dobry tytuł. Opracowuje go ta sama ekipa co Formula One – Travellers Tales. W informacjach prasowych wyczytałem, że będzie to pozycja obsługująca dodatkowe downloady, ale zespół na razie nie potrafił na ten temat nic powiedzieć.

Sesja z trzema wyścigami zaowocowała chęcią sprawdzenia czegoś innego, a tu z odsieczą nadszedł Wipeout Pure. Jedno słowo – cacuszko! Graficznie nie do pobicia, z tym samym fenomenalnym designem i kolorystyką, a jednak odpowiednio podciągnięty pod nowoczesnej realia. Gra się świetnie, choć na początku pojazdy nie rozwijały oszałamiających prędkości.

Autorzy poruszyli kwestię ściągania dodatków z internetu. Ma to wyglądać mniej więcej tak: co tydzień pojawi się coś nowego do gry – trasa, pojazd, nowy kawałek muzyczny, bądź choćby głupi skin zmieniający wygląd menu oraz billboardów znajdujących się na trasach. Gracze będą mogli ściągnąć przy pomocy peceta dodatek na dysk twardy komputera, a następnie wrzucić go przez kabel USB na kartę pamięci w PSP. Docelowo z takich rozwiązań ma korzystać sporo gier. Dla fanów klasycznych pozycji przygotowano stare trasy, ale w nowej odsłonie graficznej. Zamiast ostrych krawędzi i

A to już nie konsola testowa, tylko japońska sklepowa wersja konsoli z odpalonym Wipeout Pure!

CHŁOPAKI OD MEDIEVILA

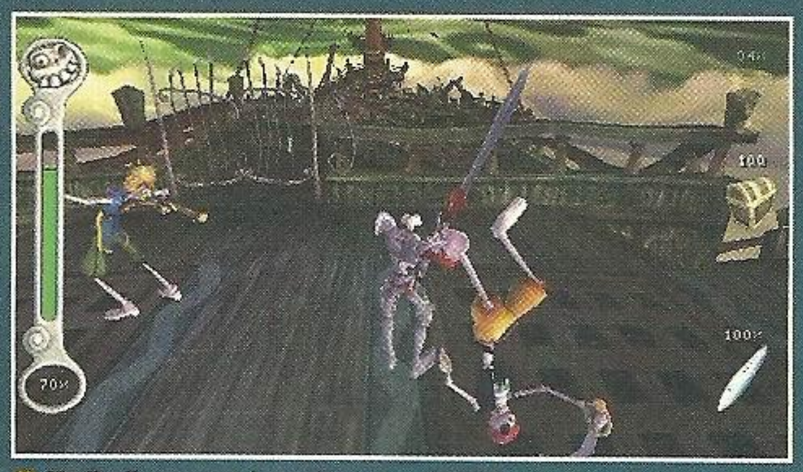
Czym różnić się będzie wersja PSP, od wypuszczonej przed laty na PS one?
Wszystko jest inne, niż w wersji na PS one! Z tamtej gry zaczerpnęliśmy jedynie szkielet historii i kilka lokacji, natomiast zarówno kod, grafika, jak i wszystkie głosy to już zupełnie inna bajka. W wersji na PSP rozszerzyliśmy niektóre wątki, dorzuciliśmy minigry, plansze do multiplayera oraz możliwość zapisywania stanu w dowolnym momencie. W żadnym wypadku nie będzie to konwersja z PS one. Dan (główny bohater gry) ma teraz więcej umiejętności, odwiedzi nowe poziomy i zmierzy się z innymi przeciwnikami. Oryginalny i jedyny w swoim rodzaju pozostanie jedynie głos Dana Fortesque.

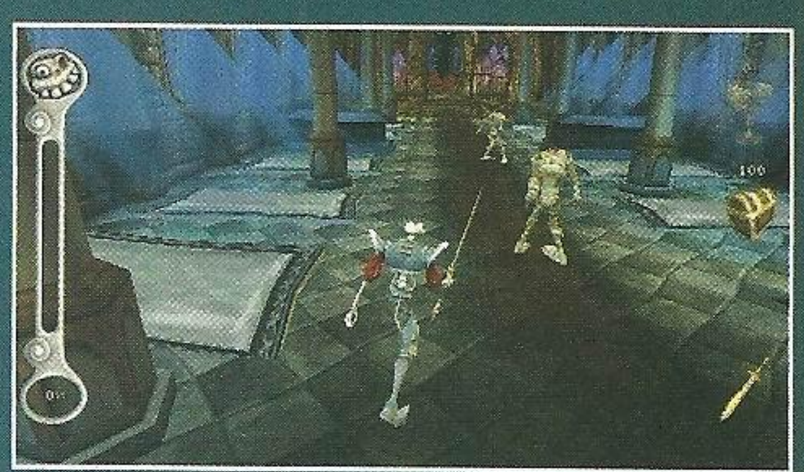
Jak się Wam programuje przenośną konsolkę?
Cóż, największa trudność polega przede wszystkim na tym, że jest to zupełnie nowy sprzęt. Zaczynając prace nad MediEvilem musieliśmy na nowo uczyć się kodu, bo nie dysponowaliśmy nawet jednym Development Kitem. Pisząc grę na PSP musieliśmy przyzwyczaić się do odbiorców przenośnych konsolek i odpowiedzieć sobie na pytanie, czego posiadacz handhelda wymaga od gier. Poziomy w grach powinny być krótsze i bardziej intensywne w porównaniu z tym, w co zagramy na stacjonarnej konsoli. To wymusza na nas całkowicie nowe podejście do projektowania gier. Największe wrażenie robi na nas fakt, iż PSP jest najmocniejszym handheldem na rynku i ustawia graficzną poprzeczkę na bardzo wysokim poziomie. Nie wierzyliśmy początkowo w jakość generowanego obrazu!

Wspominałeś coś o sieciowym multi...
Wszystkie minigry w MediEvil zaproponują Wam zabawę na kilku graczy, gdzie zmierzycie się między sobą o to, kto dłużej przetrwa, bądź skompletuje najwięcej punktów. Pojawi się także ciekawa wariacja na temat wyścigów, gdzie gracz, który szybciej zaliczy kolejny checkpoint odbierze nieco punktów temu, który opóźnia stawkę. W przyszłości planujemy wypluć kilka dodatków do MediEvila w postaci nowych minigierek i broni. WiFi daje ogromne możliwości.

Wystające z tyłu PSP'ków kable łączyły je bezpośrednio z Developer's Kitami - brały stamtąd zasilanie i streamowany do nich kod gry.

Wipeout Pure - gra w stadium ukończenia, przed optymalizacją kodu. Co mogę dodać - to rzeczywiście tak wygląda. Fantastyczna sprawa dla miłośników serii. Będą darmowe downloady!





Medievil powraca i ma się znakomicie! Swoją drogą jestem ciekaw, co pichcą amerykańskie teamy - może jakiś Ratchet, może Jak... A sir Dany Fortesque wygląda po prostu genialnie.

Jakiś typ (Gulaż, Gulasz czy jak mu tam) z PSP'kiem w garści. W środku - menu konsoli na ikonkach. Z prawej - prezentacja Fired Up.

tekstur stworzono z nich raczej coś w stylu misji VR – podobnie wygląda choćby recenzowany w tym numerze Tron 2.0. Ogólnie – Wipeout zrobił na mnie świetne wrażenie, nawet pomimo, że kod był jeszcze przed optymalizacją i grze zdarzyło się zwalniać. „To zostanie usuniete" – mówią autorzy. Dodają też, że gra jest już bliska ukończenia i ukaże się na rynku japońskim jeszcze przed europejską premierą PSP.

W kolejnej komnacie czekała na mnie wczesna beta gry o roboczym tytule Football. Nietrudno się domyślić, że chodzi o przenośną wersję This Is Football, przeciętnej gry piłkarskiej Sony. Na razie nie mogę powiedzieć nic dobrego o tej pozycji, może oprócz jednej rzeczy: ma zostać wyposażona w specjalny system, który pozwoli wyzywać nieznajomych na pojedynki – wystarczy włączyć odpowiedni tryb i przejść w stan uśpienia konsoli, a gdy PSP wyczuje w otoczeniu inną konsolę z grą, spróbuje nawiązać połączenie. Jeśli będzie to pierwsza gra piłkarska na rynku, z pewnością jakoś tam się sprzeda – jest przecież wielu fanów futbolu.

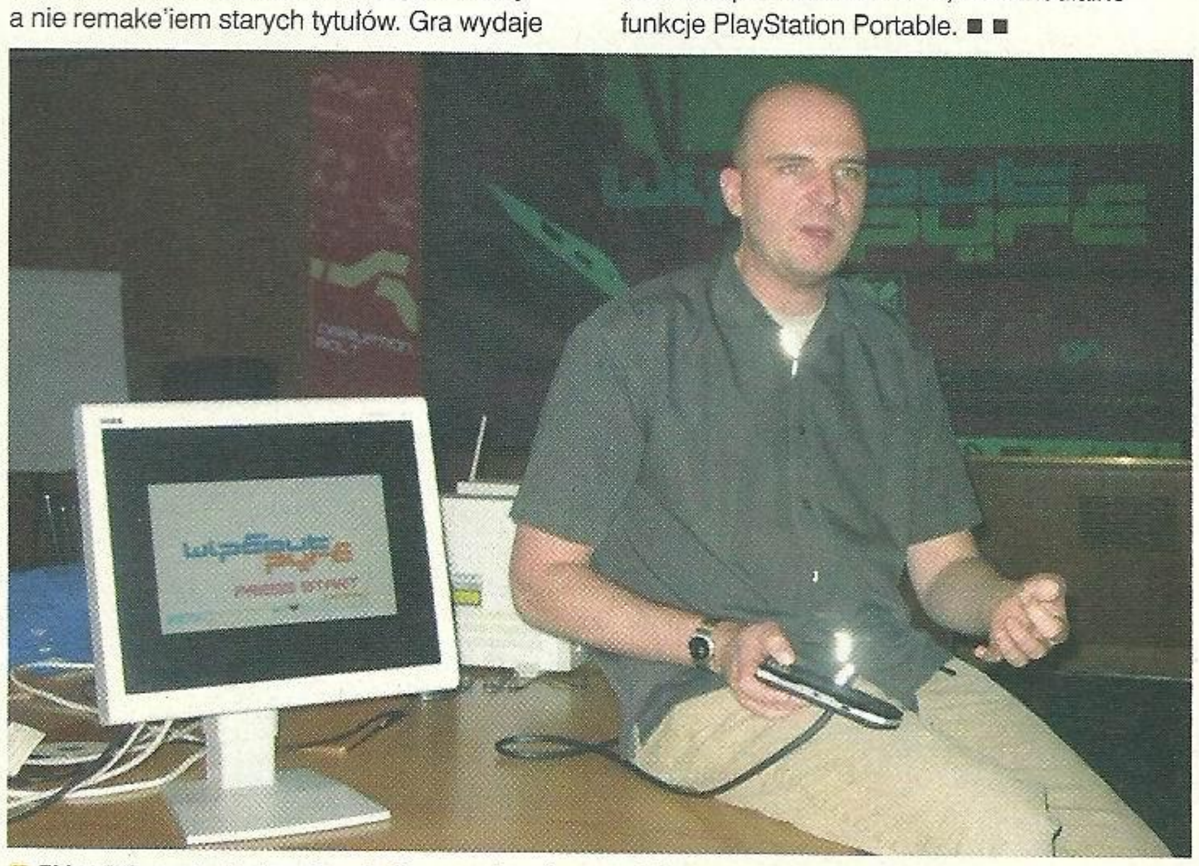
Ape Academy. Przyznam, że nie spodziewałem się niczego ciekawego – w końcu po Ape Escape: Pumped & Primed uznaliśmy, że seria zmierza w złym kierunku. Jednak Ape Academy jako party game składająca się z kilkudziesięciu minigierek doskonale sprawdza się na przenośnej konsoli. W większości są to proste zabawy polegające na wciskaniu jednego, dwóch przycisków w odpowiednim momencie, ale wszystko podano w atrakcyjnej i rozbrajającej oprawie. Nie zapomniano o bezprzewodowym (dla odmiany) multiplayerze, ale także i o możliwości gry w kilka osób na jednej konsoli – na przykład w odmianę cymbergaja (Table Hockey), gdzie konsolę trzyma się pionowo, jeden gracz kieruje zbijakiem przy pomocy pada, a drugi używa do tego celu przycisków geometrycznych. Krótko mówiąc – niezła, rodzinna gierka.

Małpy z hełmami za mną, Fired Up przede mną. Powiedzmy, że to taki Twisted Metal, czyli pojazdy rozbijające się po ulicach miast. Miasta były jakieś surowe, grafika – również nie wzbudziła specjalnego entuzjazmu. I choć typowo twistedmetalowa fizyka daje nieco radochy, bo można spektakularnie skakać i wręcz fruwać w samochodzie, to jednak czegoś tej grze brakuje.

Everybody's Golf jest fachowy. Co prawda jak dla mnie wyglądał tak, jak Everybody's Golf zarówno na PS one, jak i na PS2, ale w Japonii to będzie gigantyczny hit – co zresztą potwierdziła osoba prowadząca prezentację. Ładna grafika i chora muzyczka (którą, jak się dowiedziałem, nazywa się w Japonii „toilet music" i wszyscy ją kochają).

Na końcu zaś pokazano MediEvila. Dwie pierwsze części stawiam bardzo wysoko w hierarchii gier na PS one; klimat niczym z filmów Tima Burtona bardzo mi odpowiada, podobnie jak dość umowna i patykowata animacja bohaterów. No więc MediEvil wygląda przepięknie, jest zupełnie nową opowieścią, a nie remake'iem starych tytułów. Gra wydaje się także rozbudowana – jest multum broni i przedmiotów, a elementy platfomowe i logiczne przeplatają się z walką. Nawet muzyka została przygotowana od nowa – autorzy pochwalili się, że poprosili autora ścieżki dźwiękowej do poprzednich części o zmiksowanie kawałków od nowa, na co ten pokręcił nosem i wynajął orkiestrę. Nieźle. Oprócz głównej przygody, w której sir Dan Fortesque po raz kolejny stawi czoła wrednemu Zarokowi autorzy przygotowali sporo minigierek (to chyba mus w grach na PSP – niemal każdy tytuł miał jakieś minigierki), także multiplayerowych.

Opuszczając biura Sony z olbrzymią niechęcią pozbywałem się PSP z rąk. PSP jest przefachowe. Ciągle nie wiemy, kiedy Europa może spodziewać się premiery tego urządzenia. Oby jak najszybciej. A my tymczasem dołożymy wszelkich starań, by oprócz gier w następnym numerze przetestować inne, multimedialne funkcje PlayStation Portable. ■ ■



Ekipa Wipeouta doskonale wie, że wyszykowała prawdziwego kozaka. Pięknie to wygląda.

CHŁOPAKI OD WIPEOUTA

Czym nowy Wipeout będzie się różnił od tego, w co już graliśmy na PS one i PS2?

Choćby tym, że będzie to przenośny Wipeout! Ale na poważnie, w Wipeout Pure znajdziecie dwanaście zupełnie nowych tras oraz kilka klasycznych do odblokowania. Pomimo tego, że nazwy wehikułów brzmią znajomo, wszystkie zostały zaprojektowane od początku. Obłożyliśmy je nowymi teksturami i zmieniliśmy nieco model sterowania. Oczywiście powrócą wszystkie lubiane bronie i dopałki, nieco jednak przemodelowane. Dużą popularnością cieszył się Zone Mode, który wprowadziliśmy w Wipeout Fusion, więc spodziewajcie się go także w wersji przenośnej.

A więc nie będzie to zwykła konwersja?

Zdecydowanie nie. Jasne, w Wipeout Pure znajdą się cztery, znane Wam z poprzednich części trasy, ale nawet one zostały zbudowane w nowym stylu. Ponadto zrezygnowaliśmy z systemu dynamiki zastosowanego w Wipeout Fusion, tzn. teraz pojazdy odbijają się od nierównej powierzchni, a po kilku nieudanych manewrach potrafią wypaść z trasy. Innymi słowy, wehikuły nie będą „przyklejone" do toru i w każdej chwili mogą z niego wypaść. Powraca także pasek energii, jednak tym razem uzupełnia się go nieco inaczej. Ilekroć zbierzecie jakąś broń, pojawi się możliwość użycia jej, bądź zaabsorbowania energii. Myślę, że otworzy to przed graczami zupełnie nowy wymiar w dobrze znanej rozgrywce. Kolejną nowością jest zbalansowanie statystyk opisujących wehikuły. Oczywiście, nadal będą się różniły między sobą wagą, zwrotnością i szybkością, ale chcemy uniknąć sytuacji, w których gracze przypiszą konkretne statki odpowiednim trasom. Bezprzewodowy multiplayer otworzył przed nami fajną możliwość. Każdy z graczy będzie miał własny profil i statystyki, możliwe będzie także wymienianie się „duchami" przejazdów. Wspomniałem wcześniej o trybie Zone. Dodam tylko, że znajdziecie w nim specjalnie napisane tory, które nie występują we właściwej grze.

Czy Wipeout Pure popełnili ludzie odpowiedzialni za poprzednie części?

Nie. Przy tej grze pracowała zaledwie garstka programistów odpowiedzialnych za wcześniejsze wersje. Nowa ekipa doskonale jednak zna serię Wipeout, wie, co przyczyniło się do popularności tej gry, zasiliła nas świeżymi pomysłami i zaprezentowała nowe podejście do tematu. „Pure" to chęć powrotu to korzeni, czystych zasad, które uczyniły Wipeouta tak popularnym.

Fired Up nie zrobiło wrażenia - gra wyglądała najbiedniej ze wszystkich zaprezentowanych podczas pokazu. Z prawej strony This is Football, przy którym wypada mi chyba tylko pomilczeć.

DEVELOPER: KONAMI WYDAWCA: KONAMI KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: MARZEC

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

TXT: MIELU

TO NIESAMOWITE, ALE MINĘŁO JUŻ NIEMALŻE SZEŚĆ LAT OD CHWILI, GDY UKOŃCZYŁEM PIERWSZĄ CZĘŚĆ METAL GEAR SOLID NA SZAREJ KONSOLI SONY. NA MOJEJ PÓŁCE Z GRAMI WCIĄŻ PIERWSZE MIEJSCE NALEŻY DO DWÓCH PŁYT PEŁNYCH PRZYGÓD SNAKE'A, ALE W KOŃCU DOCZEKAŁEM SIĘ TYTUŁU, KTÓRY GODNIE MOŻE STANĄĆ OBOK. I TAK SIĘ JAKOŚ SKŁADA, ŻE JEST TO NOWY MGS.

Muszę prosić o wybaczenie, ale ciężko mi ukryć fakt, że jestem fanem serii skradanek Kojimy. Nie potrafię pisać o niej na spokojnie i być może zdarzy mi się dziwnie składać zdania, ale prawda jest taka, że po ponad szesnastu godzinach (tyle wskazuje licznik) spędzonych ze Snake Eaterem siedzę cały roztrzęsiony i ciężko mi zebrać myśli. Tak, MGS3 jest aż tak dobry.

Saladin?

Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, dlaczego Big Boss stał się groźnym dla świata szaleńcem? Co skłoniło go do stworzenia twierdzy Outer Heaven? I jaką w tym wszystkim rolę odgrywał Metal Gear? Moje oczekiwanie na Snake Eatera potęgowały właśnie takie myśli. Chęć poznania przyczyny przemiany, przejścia z jasnej strony na ciemną. Wierzyłem, że odpowiedzi znajdę w tej części gry. Teraz, gdy na ekranie telewizora widzę napisy końcowe, a po policzku spływa mi kolejna łza, mogę ze spokojem napisać, że Kojima nie zawiódł. Jego najnowsze dzieło zmasakrowało mój umysł bardziej niż mogłem się tego spodziewać. I z Wami zrobi to samo, jeśli z podobnym podejściem zasiądziecie przed konsolą.

Oczywiście nie mam zamiaru pisać zbyt wiele o fabule. Każdy ma prawo i powinien przeżyć to sam, w zaciszu swojego pokoju. Powiem tylko, że cwany lis Hideo znowu wszystkich wykiwał. W sieci od dłuższego czasu można było znaleźć kilka trailerów Snake Eatera. Doskonale zmontowane, nie pozwoliły odgadnąć szczegółów historii, mimo paru całkiem ciekawych prób podejmowanych na licznych forach i stronach poświęconych tej tematyce. Jeśli ktoś myśli, że dużo wydedukował ze zwiastunów, to tak naprawdę na temat fabuły nie wie prawie nic. Nawet o prawym oku bohatera. Brawa dla Konami za tak fachową robotę. Nie wiem czy ktokolwiek w Hollywood mógłby to zrobić lepiej.

W czasie zimnej wojny, ojciec... (Liquid Snake)

Jest rok 1964. Niejaki doktor Sokolov, specjalista w dziedzinie rakiet, poprosił rząd Stanów Zjednoczonych o pomoc. Podobno przeraził się tego, co stworzył i nie chce już pracować dla Rosjan. Co to dokładnie jest? Amerykanie podejrzewają, że nowy rodzaj wyrzutni rakiet z głowicami nuklearnymi. Misja powierzona niejakiemu Jackowi, agentowi specjalnego oddziału FOX ma polegać na infiltracji fabryki, w której przetrzymywany jest naukowiec, odbiciu go i cichej ucieczce specjalnie przygotowanym balonem. Wszystko ma trwać tak szybko, by Jack, jak to sam określił, wrócił na obiad do domu. Jak to jednak w MGSach bywa, życie okazuje się być dużo bardziej skomplikowane i na ratowaniu Sokolova się nie zakończy.

Bohaterowi na drodze staną, prócz zwykłych żołnierzy, członkowie grupy Cobras. Zaraz, znowu jakaś szalona ekipa? Oczywiście, czymże byłby MGS bez Fox-Hound, a druga część bez Dead Cell? I dlatego było mi bardzo przykro, gdy członkowie Kobr okazali się małomówni. Możliwie, że Kojima wziął sobie do serca uwagi fanów dotyczące trochę przegadanego Sons of Liberty, a może nie chciał rozpraszać uwagi graczy mniej ważnymi dla fabuły postaciami. Za to pojedynki z nimi to najwyższy emgieesowy poziom.

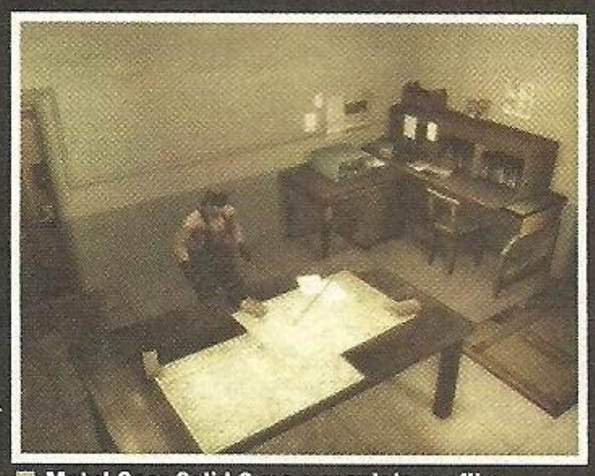
Pewien czas po ogłoszeniu rozpoczęcia prac nad Snake Eaterem Kojima powiedział, że chciałby wrzucić do gry walkę z jednym z bossów, podczas której nie byłoby nic widać. Nie spełnił swojej obietnicy, ale był bardzo blisko i wiele osób nieraz zapłacze, gdy nie przypomni sobie w porę tych słów walcząc z pewnym snajperem. Wyobraźcie sobie walkę, która toczy się conajmniej piętnaście minut, gdzie nie do końca wiadomo skąd atakuje przeciwnik. Nie dajcie się zwieść niskim tempem rozgrywki – adrenalina ostro skacze, a ja biję kolejne pokłony przed ludźmi z Konami. Godzinę szukałem pomysłu na pokonanie superstrzelca, zanim mnie olśniło.

Jest jednak coś, czego nie mogę wybaczyć autorom, a mianowicie pracy kamery. Nie przeszkadzało mi, że mało widać podczas przemierzania dżungli, ale sprawa zupełnie inaczej prezentuje się na przykład podczas pojedynku z szaleńcem podpalającym wszystko dookoła. Problem w tym, że akcja toczy się w zamkniętym pomieszczeniu i bardzo przydałby się obrót kamery albo zmiana widoku o sto osiemdziesiąt stopni. I mimo, że spodobała mi się totalnie popieprzona postać mojego oponenta, to nie będę miło wspominać chwili, gdy po raz kolejny musiałem rozpoczynać z nim walkę po tym jak chwilę wcześniej mnie pokonał, bo nie zdążyłem go w porę zauważyć.

144.75

Dużo mówiło się o tym, że na najniższym stopniu trudności radar będzie dostępny. Tak nie jest. Snake, bo oczywiście taki kryptonim otrzymuje w trakcie misji Jack, rozpoczyna im-

Dominują teraz brązowe kolory, wszystko jest jakby stare, ale wyraźnie trzyma klimat. A rozmowy trzymają wysoki poziom emgieesów. Mi-24 w pełnej krasie.



Metal Gear Solid 3 ma wspaniałą grafikę - odpalcie dla porównania jedynkę, a będziecie w szoku, jak wszystko poszło do przodu...

OCZYWIŚCIE NIE MAM ZAMIARU PISAĆ ZBYT WIELE O FABULE. KAŻDY MA PRAWO I POWINIEN PRZEŻYĆ TO SAM, W ZACISZU SWOJEGO POKOJU. POWIEM TYLKO, ŻE CWANY LIS HIDEO ZNOWU WSZYSTKICH WYKIWAŁ.

prezę z pistoletem usypiającym, mikrofonem znanym z drugiej części gry oraz z takimi wesołymi urządzeniami jak: wykrywacz ruchu, sonar, a także detektor zwierząt i ludzi, sprawiający, że pad wibruje, gdy w pobliżu bohatera znajdzie się któreś z wymienionych. Bronie i przedmioty znajdują się w plecaku i tam siedzą dopóki gracz nie podświetli ich w menu Backpack. Jak się okazuje, Jack ma głębokie kieszenie, ale nie aż tak żeby nieść więcej niż osiem rzeczy i tyle samo broni. Oznacza to, że tradycyjne menu wyboru ekwipunku, dostępne pod przyciskami L i R zostało ograniczone i jeśli zajdzie potrzeba wymiany jego zawartości trzeba wejść do zakładki „plecak" i tam dokonać odpowiednich zmian. Czasochłonne i nie wiem czy najlepsze rozwiązanie, a to dlatego, że rozgrywka i tak jest już często przerywana przez przebieranie się, leczenie oraz jedzenie.
Chyba najbardziej zaskoczył mnie fakt braku racji żywnościowych. To znaczy takich, do jakich przyzwyczaiły dwa wcześniejsze MGSy, czyli napełniających pasek energii. Zdrówko odnawia się powoli samo, a jedyne, na co trzeba zwracać uwagę to systematycznie kurczący się wskaźnik wytrzymałości. Żeby Snake był w dobrej kondycji i sprawnie się poruszał po dżungli trzeba sporo jeść. Na szczęście zwierzyny w lesie jest dużo, ale nie polecam próbować nietoperzy wampirów – nie są ani smaczne, ani zbyt kaloryczne. Co innego króliki, gawiale czy kilka gatunków węży, których mięsko szybko stawia bohatera na nogi. Leczenie to kolejna sprawa – wystarczy wskoczyć do menu stanu zdrowia, by zobaczyć, na co cierpi bohater. Jeśli jest poparzony to trzeba potraktować go maścią, jeśli w grę wchodzi rana postrzałowa, to przyjdzie użyć noża do wygrzebania kuli. Co jakiś czas pojawia się animacja pokazującą taki zabieg, ale na szczęście nie jest tak obrzydliwa jak w życiu. Niestety, a może stety, Snake Eater to wciąż tylko gra i dlatego w mgnieniu oka da się wyjąć Jackowi kulę z głowy, złożyć złamaną kość i dokonać innych tego typu cudów. Cóż, lepsze to niż jedzenie racji żywnościowej dodającej zdrowia po oberwaniu rakietą od Rexa czy Raya. Kurowanie się jest na pewno ciekawą zmianą w systemie gry, nie pozwalająca mi napisać, że jest tak samo jak wcześniej, i że zaczyna mi się to już przejadać. Przejeść za to może się Snake, po czym dopadną go bóle brzucha. Jak widać warto nauczyć się tajników leczenia, a na wypadek gdyby ktoś miał z tym problemy zawsze można przedzwonić do pani zwanej Para-Medic. Kobieta służy radą, zapisuje stan gry, a także flirtuje z Wężem, ale to chyba żadna nowość, prawda?

Teraz pokażę Ci dlaczego mówią na mnie Rewolwer

W najnowszym MGSie nie ma Codeca. Jest małe radio, które Snake trzyma z boku na pasku. Okienko rozmówcy jest podobne jak poprzednio z tym, że składa się na nie kilka nieruchomych

Mizuho Yoshida

Przedstaw się proszę fanom Metal Gear Solid.
Nazywam się Mizuho Yoshida. Od czterech lat gram Snake'a w sesjach motion capture. MGS3 to już trzecia gra, w której wcieliłem się w tę postać (wcześniej MGS2 i The Twin Snakes).

Grałeś kiedyś w MGSa?
Tak, ale nie jestem zbyt dobrym graczem i zawsze zatnę się gdzieś na początku. Wiem, że MGS to skradanka, ale jak już się za nią zabieram to kończy się strzelaniem do każdego w zasięgu wzroku i szybko kończą mi się strzałki usypiające. Natomiast, jeśli chodzi o walkę wręcz to zupełnie mi to nie wychodzi, chociaż tyle razy już próbowałem, ale myślę, że Snake Eater spodoba mi się, a to dzięki nowym elementom gameplayu.

Co dokładnie masz na myśli?
Zdobywanie pożywienia. Wiele o tym słyszałem od pana Kojimy i jak ujrzałem to na własne oczy, pomyślałem, że to świetna zabawa. Pewnie będę chodził dookoła po całej dżungli i bardzo się ucieszę za każdym razem, gdy zauważę węża czy żabę.

Czy są jakieś kwestie, które zapamiętałeś bądź szczególnie Ci się spodobały?
Te dotyczące broni były długie i bardzo trudne. Wszyscy interesujący się tematem militariów będą z pewnością zachwyceni słysząc jak Snake z detalami i uznaniem opowiada o swoich broniach.

Sesje motion capture trwały ponad pół roku. Pamiętasz jakieś trudne albo zabawne momenty?
Musiałem szczególnie uważać na to, by sobie niczego nie uszkodzić. Wiele razy porządnie oberwałem podczas kręcenia dynamicznych scen akcji, ale wyleczyła mnie moja silna wola. Nie byłem poważnie zraniony, jednakże nie raz nadepnięto mi na stopę podczas kręcenia CQC, a także miałem ciągle krwiaki na kciukach. Niemniej jednak uważam, że kręcenie tych scen było bardzo ekscytujące. Nauczyłem się kilku nowych ruchów, ale myślę, że nigdy nie przyjdzie mi ich użyć w prawdziwym życiu.
Świetnie pracowało mi się z aktorami, z którymi nigdy wcześniej nie miałem przyjemności się spotkać. Wiele nauczyłem się od pana Kanazawy grającego Ocelota. Muszę przyznać, że świetnie mu poszło. Tę postać pamiętam jako starszego gościa i myślałem, że będzie bardzo trudno zagrać go jako młodego chłopaka.

Wiem, że ma on niesamowity charakter i być może wielu fanów chciałoby go zobaczyć bardziej niż Snake'a. W każdym razie byłem pozytywnie zaskoczony efektem końcowym pracy pana Kanazawy.

Bohaterowie

Oto małe zestawienie postaci pojawiających się w MGS3. Będzie króciutko, żeby nie spoilować - mimo to jeśli chcecie pozostać fabularnie czyści jak dziewice, nie odwracajcie pisma do góry nogami.

Jack - Główny bohater. Jest agentem oddziału FOX – w przyszłości przekształconego w Fox-Hound. W czasie operacji Snake Eater oraz w czasie misji VR używa pseudonimu Naked Snake. Preferuje siłowy, brutalny styl walki.

Ocelot – Jedna z najchłodniejszych postaci w grze. Po raz pierwszy spotyka Snake'a w czasie misji VR, gdzie zostaje ośmieszony na oczach swoich ludzi. Przy każdym spotkaniu ma ochotę wyrównać rachunki i nie popuszcza aż do samego końca. Ma dryg do rewolwerów.

Volgin (Thunderbolt) - Główny zły bohater w MGS3. Jest pułkownikiem w GRU. Ma 201 cm wzrostu i uwielbia torturować ludzi, w czym pomaga mu fakt, że jest doskonałym bokserem. Planuje wykorzystać Shagohoda (dzieło Sokolova) do wywołania globalnej wojny. Biseksualista.

The Boss (The Joy) - Kobieta, lat około 40. Jest znanym na całym świecie bohaterem II wojny światowej, jednym z najlepszych żołnierzy świata. To ona stworzyła podstawy CQC. Jest mentorką Snake'a, jego instruktorką, a także jedyną osobą, „której życiem był zainteresowany."

EVA - Szpieg, pomagający Snake'owi w wypełnieniu misji. Jest byłym pracownikiem NSA, a także młodą, piękną kobietą, która próbuje uwieść bohatera. Poza tym doskonale jeździ na motorze.

Sokolov – Rosjanin, lat około 50, twórca Shagohoda. W obawie przed swoim własnym dziełem chce opuścić ZSRR. Co prawda już raz uciekł na Zachód przez mur berliński, jednak w okresie kryzysu kubańskiego został ponownie sprowadzony do Sojuza.

The Sorrow - Członek oddziału Cobra. Były partner The Boss. „Mówi się, że nie było wspanialszej pary niż The Sorrow i The Joy". Jest medium i potrafi rozmawiać ze zmarłymi. Polecam wyłapywać momenty, w których pojawia się ta postać.

The End - Członek oddziału Cobra. Lat około 100. To on stworzył podwaliny technik snajperskich. The End w zasadzie nie żyje, ale z wiecznego snu obudzi się, gdy nadejdzie czas walki ze Snake'iem. Siłę czerpie z magii otaczającego go lasu.

The Fury - Członek oddziału Cobra. Nosi kombinezon ognioodporny, a walczy przy pomocy potężnego miotacza ognia, którym pali wszystko bez opamiętania i czerpie z tego ogromną przyjemność. Zdecydowanie świr w grze numer jeden.

The Fear - Członek oddziału Cobra. Wspina się po drzewach jak pająk, a także bardzo szybko przemieszcza się skacząc z jednego drzewa na inne. Jego język, ręce i nogi są dłuższe niż u ludzi. Potrafi także stawać się niewidzialnym.

The Pain – Członek oddziału Cobra. Mimo krępej budowy ciała jest świetnie wygimnastykowany. Kieruje rojem szerszeni, które pomagają mu w walce podając broń lub samemu atakując przeciwnika.

Major Zero/Tom – Anglik, lat około 50. Należy do części CIA odpowiedzialnej za tajne planowanie, jest także dowódcą FOX i to właśnie z nim kontaktuje się Snake przez radio.

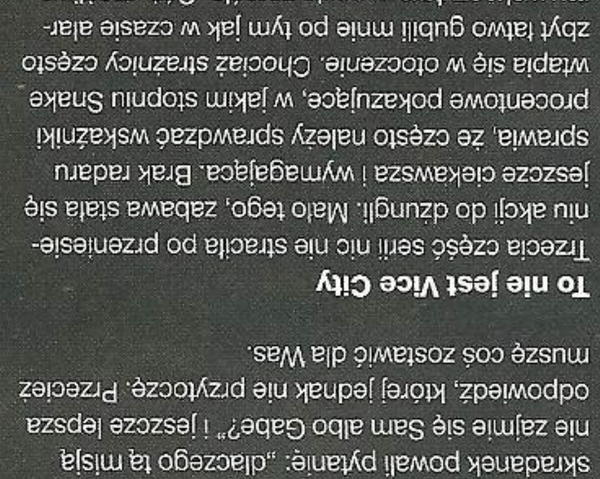
Para-Medic - Kobieta, lat około 20. Należy do oddziału wspomagającego FOX, a jej zadanie polega na udzielaniu Snake'owi porad medycznych poprzez radio.

Mr. Sigint - Mężczyzna, lat około 20. Członek oddziału wspomagającego FOX. Jest ekspertem od broni oraz najnowszych technologii. Wspiera Jacka przez radio.

Granin - Rosyjski naukowiec, pracujący nad nowym rodzajem pojazdu zdolnego poruszać się po każdym terenie. Uważa, że taka maszyna powinna mieć nogi. Mówi Wam to coś? A to jeszcze nie wszystko...

■ Ocelot jest fenomenalny. Zarówno, jeśli chodzi o lektorа podkładającego mu głos, aktorа będącego modelem w sesji motion capture, jak i całą resztę elementów składających się na tę postać.

■ Młody Ocelot w mundurze Specnazu...



zdjęć i można je sobie dowolnie zmieniać. W takie rozwoju sytuacji dojdą jeszcze inne fotki pokazujące ważne miejsca bądź przedmioty. W grze dominują teraz brązowe kolory, wszystko jest jakby stare, ale wyraźnie trzyma klimat. A rozmowy trzymają wysoki poziom emgieesów. Twórcom należy się hołd za wyznaczanie standardów i kierunku, w jakim powinien się udać dubbing w grach. Po raz kolejny Snake'a gra David Hayter. Z początku nie pasował mi do tej roli, ale to dlatego, że wcześniej słyszałem wersję japońską gdzie bohater ma głos niższy i głębszy. Nie ma jednak co narzekać, w końcu Dave zna swoją postać nie od wczoraj. Za to Ocelot to po prostu mistrzostwo świata. Pamiętam pierwsze reakcje dotyczące jego głosu w zrozumiałej dla nas wersji. Krytyka posypała się z każdej możliwej strony, w tym także i z mojej. Wygłaszałem to, że zrobiono z mistrza rewolwerów amerykańskiego cwaniaczka. Tak przynajmniej brzmiał przez tę krótką chwilę w zwiastunie. I po raz kolejny okazało się, że wszyscy dali się oszukać, bo Ocelot jest fenomenalny. Zarówno, jeśli chodzi o lektora podkładającego mu głos, aktora będącego modelem w sesji motion capture, jak i całą resztę elementów składających się na tę postać. Myślę, że dużo się będzie mówić właśnie o nim, o jego roli w armii radzieckiej i o tym jak pokochał rewolwery. Chociaż mnie najbardziej emocjonowało oglądanie narastającego w nim szacunku do Snake'a (z wzajemnością). Początki dłuższej znajomości? A może przyjaźni? Osoby znające historię świata według serii Metal Gear będą wniebowzięte.

Jeśli chodzi o techniczną stronę gry to znokautowały mnie rezultaty sesji motion capture. Nie tylko to, że Ocelot rewelacyjnie żongluje swoimi rewolwerami, ale sposób, w jaki każda postać się porusza, chodzi, wyciąga broń. To jak się zachowuje podczas samej rozgrywki, bo o filmikach ciężko wyrazić się inaczej niż w samych superlatywach. Wystarczy spojrzeć na to jak sprawuje się system Close Quarter Combat w wykonaniu The Boss. Przepiękne, pełne gracji, a zarazem śmiertelnie skuteczne ruchy sprawiły, że zacząłem się zastanawiać, kiedy w końcu się pomylę i wezmę którąś z postaci za prawdziwego aktora. Wystarczy dotknąć do tego wszystkiego świetną mimikę twarzy i śmiało można stwierdzić, że po raz kolejny kolejna wyprzedzi swoim dziełem konkurencję o kilka długości. Konkurencję, o której nawet się wspomina w pewnym momencie. Dla chętnych dostępne są misje polegające na tapaniu matp. Niejednego zdziwi, że gracz wciela się w postać Solid Snake'a, a zleceniodawcą jest Roy Campbell, ale każdego, kto siedzi w temacie skradanek powali pytanie: „dlaczego tą misją nie zajmie się Sam albo Gabe?" i jeszcze lepsza odpowiedź, której jednak nie przytoczę. Przecież muszę coś zostawić dla Was.

To nie jest Vice City

Trzecia część serii nic nie straciła po przeniesieniu akcji do dżungli. Mało tego, zabawa stała się jeszcze ciekawsza i wymagająca. Brak radaru sprawia, że często należy sprawdzać wskaźniki procentowe pokazujące, w jakim stopniu Snake wtapia się w otoczenie. Chociaż strażnicy często zbyt łatwo gubili mnie po tym jak w czasie alarmu wskoczyłem w gęste zarośla. Cóż, możliwe, że to sprawa normalnego poziomu trudności, ale przydałoby się żeby lepiej reagowali, gdy przebiegam im pod nosem i na ich oczach kryję się w trawie. Nie raz zdarzało się, że stałem w niezmaczonej odległości od wroga, a on bezradnie miotał się, co raz przymierzając się do

TRZECIA CZĘŚĆ NIC NIE STRACIŁA PO PRZENIESIENIU AKCJI DO DŻUNGLI. MAŁO TEGO, ZABAWA STAŁA SIĘ JESZCZE CIEKAWSZA I WYMAGAJĄCA. BRAK RADARU SPRAWIA, ŻE CZĘSTO NALEŻY SPRAWDZAĆ WSKAŹNIKI PROCENTOWE POKAZUJĄCE, W JAKIM STOPNIU SNAKE WTAPIA SIĘ W OTOCZENIE.

Taro Kanazawa

Przedstaw się proszę fanom serii MGS.
Nazywam się Taro Kanazawa. Grałem Ocelota w sesjach motion capture.

Co czułeś, gdy po raz pierwszy przeczytałeś scenariusz MGS3?
Za pierwszym razem otrzymałem tylko kwestie Ocelota. Później, w połowie sesji, dostałem całość scenariusza i omal się nie popłakałem, jak go przeczytałem. Nawet teraz wzruszam się na myśl o finałowej scenie. Byłem tak poruszony, że pomyślałem, że to wielki przywilej być częścią tej gry.

Jak bardzo sesja motion caputre różni się od pracy na planie filmowym?
To dwie kompletnie różne sprawy. Przy motion capture nie korzysta się z kostiumów, dekoracji ani innych elementów planu. Jest za to wiele kamer dookoła i aktor jest nakręcany z każdego kąta. To najważniejsze różnice. No i musiałem sobie za każdym razem wyobrażać, że jestem na przykład w lesie albo w budynku.
Jest jednak cecha wspólna pracy przy motion capturingu i kręceniu filmu. Świetna atmosfera. Kiedy pracuje się z reżyserem Ryuhei Kitamurą cała ekipa zachowuje się jakby była jednością. Wszyscy dokładają starań, by pracować zgodnie z jego przewidywaniami. Pan Kojima i jego ekipa są bardzo przyjaźni i wydaje się, że doskonale się bawili podczas sesji. Było mi bardzo łatwo z nimi pracować i jednocześnie bardzo przyjemnie. To była niezła zabawa.
Z motion capture jest tak, że w końcowym produkcie nie widać aktora na ekranie. Nie słychać jego głosu. Po prostu go nie ma, a jest postać z gry, więc jedyne, co tak naprawdę znalazło się w MGS3 to moje ruchy. Nie mogłem w to wszystko uwierzyć, gdy rozpoczynaliśmy pracę.

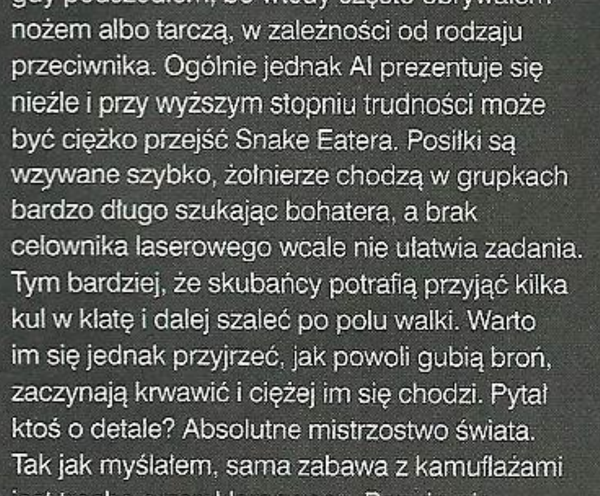
Co pomyślałeś, gdy po raz pierwszy ujrzałeś swoje ruchy na zwiastunie pokazanym na E3?
Byłem zdumiony. Oczywiście, wygląd bohatera oraz jego głos nie są moje, ale mogłem powiedzieć, że to byłem ja, z całą pewnością. Pomyślałem: „Hej, to ja!" i byłem naprawdę bardzo zaskoczony.

Grający postać Snake'a pan Yoshida miał problemy z wyobrażeniem sobie młodego Ocelota zanim zaczęły się sesje. Ale gdy już zobaczył Cię w akcji, a potem Twoje ruchy w grze, był zaskoczony tym jak bardzo Twoja gra pasowała do młodego Ocelota.
Bardzo mi miło. Pan Yoshida jest dużo bardziej doświadczony ode mnie i to wielki zaszczyt usłyszeć od niego takie pochwały. Jego ruchy są bardzo ostre, a to dlatego, że gra Snake'a już od dłuższego czasu. Celuje pistoletem jakby naprawdę był żołnierzem i dlatego jestem szczęśliwy, że spodobały mu się rezultaty mojej pracy.

Czy miałeś na uwadze to, jaki był Ocelot w Sons of Liberty?
Widziałem Ocelota z MGS2 tylko raz, ale nie chciałem by jego ruchy wpłynęły na moją grę. Przyjrzałem się i skopiowałem tylko dwie akcje, a później przestałem oglądać tę postać. Nie słuchałem też jego głosu, skupiając się na nowym scenariuszu.

Jakie to akcje?
Kręcenie magazynkiem rewolweru, a także sposób, w jaki Ocelot rezygnował z oddania strzału po tym jak już namierzył cel. Wyobraziłem sobie po prostu, że nabrał tych nawyków, gdy był młody. Zabawa magazynkiem pokazuje, że Ocelot to gość lubiący się popisywać. Rezygnacja ze strzału oznacza, że jest na tyle opanowany, by nie tracić kul niepotrzebnie.

strzału i obchodząc mnie dookoła. Lepiej było, gdy podszedłem, bo wtedy często obrywałem nożem albo tarczą, w zależności od rodzaju przeciwnika. Ogólnie jednak AI prezentuje się nieźle i przy wyższym stopniu trudności może być ciężko przejść Snake Eatera. Posiłki są wzywane szybko, żołnierze chodzą w grupkach bardzo długo szukając bohatera, a brak celownika laserowego wcale nie ułatwia zadania. Tym bardziej, że skubańcy potrafią przyjąć kilka kul w klatę i dalej szaleć po polu walki. Warto im się jednak przyjrzeć, jak powoli gubią broń, zaczynają krwawić i ciężej im się chodzi. Pytał ktoś o detale? Absolutne mistrzostwo świata. Tak jak myślałem, sama zabawa z kamuflażami jest trochę przereklamowana. Raz, że nie korzysta się z nich wszystkich, bo nie ma takiej potrzeby, a dwa, że trochę niewygodne jest wchodzenie co chwila do menu i wybieranie odpowiedniego stroju. Minimalne różnice między niektórymi elementami sprawiają, że nie ma sensu zbyt często się przebierać. Przydaje się to raczej przy przejściu z jednego środowiska do innego, jak na przykład wyjście z lasu i wspinaczka po górach.
Podoba mi się sposób, w jaki rozwiązano CQC. Wystarczy wcisnąć kółko w odpowiedni sposób (liczy się siła i zdecydowanie, z jakim dusi się przycisk), a Snake wykona odpowiednią akcję. Może chwycić ofiarę, poderżnąć jej gardło, bądź się nią zasłonić i ostrzeliwać innych. Może też po prostu nieszczęśnika cisnąć na ziemię i wycelować w jego stronę pistolet. Doskonała sprawa i uproszczona na tyle by wciąż się podobała, będąc przy tym zabójczo skuteczną i widowiskową.
A co powiecie na możliwość zastraszenia i przesłuchania strażników i pałętających się po laboratoriach naukowców?
To, że Wąż podrzyna gardła, że leje się dużo krwi, że główny zły stosuje tortury, przy których spotkanie z łóżkiem zabaw Ocelota przy okazji pierwszego emgieesa wydaje się dziecinną igraszką, nie oznacza, że Kojima poszedł za trendem i chciał stworzyć brutalną zabawkę. W jednym z wywiadów powiedział: *„W MGS jest krew i przemoc, ale jeżeli dziecko z rodzicami obejrzy całą grę od początku do końca, to zrozumie, dlaczego ona się tam znalazła. Jest to logicznie wytłumaczone, podobnie jak to, czemu przemoc jest zła"*.
Naprawdę chciałbym zobaczyć Wasze miny, gdy spotkacie na swojej drodze gościa zwanego The Sorrow. A także zobaczycie to, co nastąpi chwilę później. Przypomnijcie sobie wtedy strażnika ubitego w górach, którego ciało z miłą chęcią rozdziobały sępy. Zrozumiecie wtedy, o czym mówi Kojima i co chce przekazać w tej części serii. Przemoc jest zła, wojna jest zła. Ale pozwólcie, że nie będę już głaskał siwej brody, a szybciutko dokończę ten tekst.



■ Thunderbolt to kawał złego skurczybyka...

To jeszcze nie koniec

Na zakończenie jeszcze tylko dwie sprawy. Najbardziej może zaboleć fakt, że teren działań jest bardzo ograniczony nawet pomimo tego, że akcja toczy się w dżungli. Mało alternatywnych dróg do wyboru troszkę wybija z rytmu, ale po prostu taki już urok MGSów. A tego uroku dodaje im jeszcze muzyka. Nie muszę wspominać chyba, że jest rewelacyjna. Świetnie brzmią nowe miksy oraz całkowicie świeże kompozycje. Po raz pierwszy chyba mogę stwierdzić, że muzyka podczas alarmu jest dużo lepsza niż w mojej ulubionej pierwszej części serii Metal Gear Solid.
Zastanawiałem się czy dodać coś jeszcze, ale nie chcę pisać o tym, że ktoś schrzanił sprawę i ruchy ust nie są dopasowane do wypowiadanych kwestii. Poczekajmy na wersję PAL, wtedy zobaczymy, co się zmieniło i wydamy werdykt. A ja tymczasem po cichutku usunę się w kąt pozostawiając Was z tym okrutnym uczuciem tęsknoty, oczekiwania i może trochę zazdrości. Z całego serca jednak życzę Wam żebyście sprawdzili tę grę, chociażby po to, by zobaczyć zakończenie. Piękne, pełne emocji, dużo lepsze niż kiedykolwiek. Takiego czegoś się nie spodziewałem i pewnie Wy też nie jesteście na to przygotowani. Powodzenia. ■ ■

Wzbogacony Metal Gear Solid 3: Snake Eater ukaże się w Europie w marcu i wtedy też go zrecenzujemy.

txt: Blizzard Beast

DEKADA PLAYSTATION

Dawno, dawno temu, za górami, za lasami i za Morzem Japońskim powstało urządzenie, które zrewolucjonizowało rynek elektroniki użytkowej i elektronicznej rozrywki. Urządzenie nie było zbyt okazałe – ot, szare pudełko z klapką i kilkoma przyciskami.

Jednak to właśnie dzięki niemu gry video wyszły z podziemia i stały się elementem kultury masowej, a na całym świecie rynek gier konsolowych zrównał się, a potem przerósł, rynek rozrywki na komputerach osobistych. To dzięki niemu w Polsce konsole w ogóle zaistniały i zapewne wielu z Was właśnie z tym szarym pudełkiem zaczęło na poważnie swoją przygodę z grami; przeżywając wiele magicznych chwil, które z rozrzewnieniem będziecie wspominać do końca życia. Pudełeczko nazywa się PlayStation, a 3 grudnia obchodziło swoje dziesiąte urodziny. Tym specjałem składamy hołd zarówno samej konsolce, jak i wszystkim ludziom, którzy uczestniczyli w procesie jej powstawania, szczególnie zaś najważniejszemu z nich – jej ojcu, Kenowi Kutaragi.

> Ken Kutaragi

Urodził się w 1950 roku w Tokio, jako syn rzemieślnika Takeji Kutaragiego. Takeji po drugiej wojnie światowej wrócił do Japonii z Tajwanu, na którym przez wiele lat mieszkał z rodziną. Po powrocie założył w tokijskiej dzielnicy Koto-ku mały zakład poligraficzny. Ken pracował w nim już jako mały chłopiec, pomagając ojcu związać koniec z końcem. Te doświadczenia spowodowały, że ciężka praca była dla niego czymś normalnym. Po ukończeniu szkoły nie przejął jednak rodzinnego przedsiębiorstwa – ojciec zaoszczędził wystarczająco pieniędzy, aby Ken mógł sam wybrać, czym chce się w życiu zajmować. Zdecydował, że musi być to połączenie elektroniki z informatyką. Ponieważ jednak miał niewielkie szanse na odniesienie sukcesu jako przedsiębiorca postanowił, że musi zdobywać doświadczenie w jakiejś dużej firmie. Jego wybór padł na Sony.

Trafił do pracy w Pierwszym Departamencie ds. Rozwoju. Opracowywał m. in. projektory ciekłokrystaliczne, wyświetlacze i inny sprzęt elektroniczny. Oczarował go proces projektowania nowych technologii, wielką satysfakcję sprawiał mu także fakt, że jego wynalazki mogły być przydatne i sprawiać radość milionom osób na całym świecie. Szybko znalazł swojego konika – była nim cyfrowa obróbka sygnału. Było to o tyle problematyczne, że Sony w tamtych czasach bardzo mocno wspierała technologię analogową, a ludzie zajmujący się w firmie technologiami cyfrowymi byli tam poważani mniej więcej tak, jak ekipy sprzątające. Tradycje analogowe były tak silne, że Kutaragi nijak nie mógł rozwinąć skrzydeł. Było to dla niego źródłem wielkiej frustracji. W firmie zaczęto postrzegać go jako czarną owcę – rewolucjonistę, który starał się zaburzyć ład i porządek panujący w przedsiębiorstwie. Z pomocą przyszedł mu Masahiko Morizo, ówczesny wiceprezes zarządu korporacji, który skierował go do Centrum Badań nad Obróbką Informacji, jedynego w swoim rodzaju laboratorium technologii cyfrowych w całym Sony. Właśnie podczas pracy w tym dziale miało miejsce wydarzenie, które spowodowało, że Kutaragiemu zaczął w głowie kiełkować pomysł na urządzenie, które niewiele ponad dekadę później miało podbić rynek elektronicznej rozrywki. Wydarzenie to z pozoru było błahe i stanowiło zbieg okoliczności.

> System G

Kiedy Nintendo wprowadziło do sprzedaży Famicom (czyli NES) w 1983 roku Kutaragi kupił egzemplarz konsoli z myślą o swoim dwuletnim synu. Sam również na niej grał. Był zauroczony możliwociami urządzenia – maszyna ta pod względem technologicznym zostawiała wówczas wszystkie inne urządzenia do gier elektronicznych daleko w tyle. Kutaragi był nią zafascynowany – od zawsze interesował się grafiką komputerową. Jednak żadne z jego doświadczeń z grafiką nie przygotowało go na to, co ukazało się jego oczom w jednym z pomieszczeń fabryki Sony w Atsugi. Był wrzesień 1984 roku. Ken Kutaragi przypadkiem stanął oko w oko z ukończonym właśnie prototypem Systemu G.

System G był systemem grafiki komputerowej, jedynym w swoim rodzaju, który potrafił generować trójwymiarowe obrazy w czasie rzeczywistym. Ken w osłupieniu patrzył, jak odwzorowany na ekranie obraz ludzkiej twarzy powiększa się i zmniejsza, obraca, zlewa z otaczającymi ją obiektami. Mimo, że wymagało to długich obliczeń, sam fakt, że system miał takie możliwości wydawał się Kutaragiemu niesamowity. Maszyna ta była potężniejsza niż najmocniejsze ówczesne stacje graficzne. Natychmiast pomyślał: „Gdyby tak można było wykorzystać technologię Systemu G w Famicomie...". Tak narodził się sen Kutaragiego o PlayStation. Był przekonany, że w połowie lat 90. technologia typu System G będzie powszechnie stosowana w grach. Oczywiście w tamtych czasach nikt tak nie myślał, a jego pomysł i on sam niechybnie stałby się obiektem drwin, gdyby zaczął o nim głośno mówić. Młody inżynier zaczął się coraz bardziej interesować firmą Nintendo. Zdawał sobie sprawę, że skostniałe Sony, w którym technologie cyfrowe wciąż traktowane były marginalnie, nie było skore do wejścia na rynek konsol. Jednak sojusz z firmą taką, jak Nintendo mógł stanowić coś w rodzaju trampoliny – Sony zdobyłoby doświadczenie, które pozwoliłoby w przyszłości stworzyć im własną konsolę i sięgnąć po rynkowy sukces. W głowie Kutaragiego zaczął kiełkować plan nawiązania współpracy z Nintendo.

> Współpraca z Nintendo

Ojciec PlayStation pierwszy raz pojawił się w kwaterze Nintendo w połowie kwietnia 1986 roku i od tej pory był tam w miarę regularnym gościem. Zachęcał Nintendo do współpracy z Sony, lecz nie spotkał się z wielkim entuzjazmem. Wiedział jednak, że prędzej czy później któreś z technologicznych rozwiązań Sony, które miało w tamtych czasach znaczną przewagę, jeśli chodzi o zaplecze technologiczne, zainteresuje przedstawicieli Ninny na tyle, że współpraca zostanie nawiązana. Tym czymś okazał się moduł dźwiękowy, bazujący na modulacji kodowanej impulsowo (PCM). Zapewniał on dużo wyższą jakość dźwięku i był bardziej zaawansowany, jeśli chodzi o elastyczność programowania, niż stosowany w Famicomie układ wykorzystujący modulację częstotliwości (FM). Firmy nawiązały bliską współpracę, a rozwiązanie zaproponowane przez Sony szybko trafiło do istniejącego jeszcze tylko na papierze następcy Famicoma...

Nintendo pracowało nad Super Famicomem (SNES), podczas gdy Sony zainteresowało się możliwościami płyty kompaktowej. Szybko także Kutaragi wymyślił równanie SNES + CD-ROM = PlayStation. Także w tamtym okresie pierwszy raz pojawiła się sama nazwa. Jej geneza jest prosta – jeśli potężne komputery do pracy zwane były WorkStation, to komputer przeznaczony do zabawy nazywać się powinien PlayStation. 1 stycznia 1989 roku Norio Ohga, prezes zarządu Sony i Hiroshi Yamauchi, prezes zarządu Nintendo, złożyli swoje podpisy na umowie stworzenia wspólnego produktu. Koncepcja zakładała, że

Noboyuki Idei, dyr. ds. Public Relations: „Kutaragi, przeczytaj to! Wygląda na to, że Nintendo zerwało kontrakt z Sony i połączyło siły z Philipsem!" Kutaragi: „Słucham? Pan chyba nie mówi poważnie?"

„Słyszałem, że chciałbyś pracować nad technologią cyfrową. Nie wolno ci o tym mówić głośno – to temat tabu w Sony. Natychmiast zostałbyś przeniesiony" – pracownik Departamentu ds. Rozwoju do Kutaragiego

Wspomnień Czar

Gulash i jego japoński PSX

PlayStation zawsze będzie miało specjalne miejsce w moim sercu. Mimo, że nie była to moja pierwsza konsola (wcześniej wspólnie z kumplami zainwestowaliśmy w Sega Megadrive i rozgałęziacz na cztery joypady żeby grać w NBA Jam i NBA Hangtime) to właśnie od pierwszego kontaktu z szarą maszynką na londyńskim ECTS zapragnąłem mieć ją pod swoim telewizorem. Celu dopiąłem najszybciej, jak to było możliwe - a więc w kilka dni po japońskiej premierze systemu. Pamiętam jak dziś szalony rajd przez miasto do znajomego importera, trzydzieści ciężko uskładanych baniek zmieniające właściciela i ja - z pudłem z konsolą oraz dwiema grami (Toshinden i Ridge Racer) zmierzający do domu, gdzie czekali już moi przyjaciele, a wśród nich naturalnie Joseph i Wicik.

Byliśmy kompletnie, ale to absolutnie zmiażdżeni jakością, efektami, miodnością.... No i graliśmy. Wyjeździliśmy Ridge'a na wszelkie sposoby, wytłukliśmy się w Toshindenie tak, że nie mogliśmy już na niego patrzeć. A potem kupiłem japońskiego Tekkena i znów graliśmy. Potem zaraziłem konsolami Banana, stworzyliśmy pod skrzydłami Secret Service, w którym pracowaliśmy, pismo o konsolach i znów graliśmy... I tak gramy do dziś. Wszyscy. Często w tym samym składzie. Ciężko uwierzyć, że to już dziesięć lat. I równie ciężko mi jest sobie wyobrazić co innego mógłbym robić w.życiu. PSX: i salute you!

DUAL SHOCK

To joypad, który zrewolucjonizował rynek kontrolerów do gier i ustanowił standard, który dziś powszechnie wykorzystywany jest w konsolach. Został zaprezentowany w kwietniu 1998 roku, a pierwszą współpracującą z nim grą było Gran Turismo. Szybko stał się obowiązującym standardem, a jego funkcje były wykorzystywane przez prawie wszystkie gry na PSX. Nie był może pierwszym padem analogowym (był nim pad od Nintendo 64), ale miał dwie gałki, które znacznie zwiększały jego możliwości. Brak konieczności dokupowania rozszerzenia aby cieszyć się wibracjami także był wielkim plusem – wszak nawet Dreamcast nie miał wibracji w standardzie. Jego kształt był tak dobry, że bez większych zmian został wykorzystany także w projekcie Dual Shocka 2 do PlayStation 2.

„Skoncentrowałem się na Nintendo, bo byłem przekonany, że konsole staną się najpopularniejszym źródłem rozrywki. W Sony nikt się ze mną nie zgadzał, wszyscy uważali, że konsole były jedynie zabawkami." - Kutaragi

firma hydraulika będzie wytwarzać Super Famicom oraz zewnętrzny odtwarzacz płyt kompaktowych, podczas gdy firma Kutaragiego zajmie się produkcją modelu z wbudowanym CD-ROMem. Nintendo swój produkt, czyli SNES wprowadziło na rynek w listopadzie 1990 roku. Sony miało wprowadzić swój, kompatybilny z maszynką Nintendo, ale wyposażony dodatkowo w CD-ROM, w połowie następnego roku. Miało, ale nie wprowadziło. Zamiast tego otrzymało...

> Cios w plecy

Warto tu na chwilę zatrzymać tę opowieść i nakreślić, jak wyglądały w tamtym czasie stosunki między Nintendo, Sony i Philipsem, bo były dość złożone. Philips gorąco promował format płyty kompaktowej CD/I. W Sony także istniał dział zajmujący się tym formatem. Kutaragi w swojej wizji widział jednak Super Famicoma zintegrowanego z napędem płyt typu CD-ROM. Zespół od CD/I widział w tym konkurencję i jawne zagrożenie ich pozycji. Postanowiono więc sabotować działania Kutaragiego. Nintendo tymczasem obawiało się, że Sony zagarnie wielką część rynku, w tym także tą aktualnie należącą do nich, jeśli będzie tak agresywnie rozwijać technologię i promować swoje produkty. Było bowiem powszechnie wiadome, że możliwości w kategoriach badań i rozwoju Sony miała od Nintendo niepomiernie większe. Dlatego też zadziałała między Ninny a Philipsem prosta zasada – wróg naszego wroga jest naszym przyjacielem. To właśnie ona doprowadziła do przełomu w stosunkach Sony z Nintendo.

Rankiem 29 maja 1991 roku na peronie dworca w Tokio Noboyuki Idei czekał na Kutaragiego. Mieli wsiąść do szybkiego pociągu Shinkansen i pojechać do kwatery głównej Nintendo w Kioto. Celem ich wizyty miało być uzgodnienie szczegółów wejścia na rynek ich wersji konsoli, która przedstawiona miała być szerokiej publiczności na Wystawie Elektroniki Użytkowej (CES) w Chicago. Podczas spotkania Idei przedstawił swojemu towarzyszowi podróży rewelacyjne informacje, jakoby Nintendo zerwało kontrakt z Sony i rozpoczęło współpracę z Philipsem. Kutaragi nie mógł uwierzyć własnym uszom. Podczas podróży obaj wykonali wiele telefonów, w tym także do Philipsa, ale nie uzyskali żadnego komentarza odnośnie tych rewelacji. Ich potwierdzenie otrzymali w Nintendo, ale żadnych innych wyjaśnień nie udało im się, mimo nalegań, uzyskać. Natychmiast padło więc pytanie, co stanie się z kontraktem podpisanym między Nintendo a Sony. Uzyskali zapewnienie, że umowa między obiema firmami zostanie mimo wszystko dotrzymana.

W drodze powrotnej do Tokio Kutaragi przypomniał sobie, że jego ostatnie spotkanie w głównej siedzibie Philipsa w Eindhoven miało co najmniej dziwny charakter i upłynęło w specyficznej atmosferze. Odbyło się ono 14 maja i miało mieć zbliżony charakter do spotkania w Nintendo. Sony było zobligowane na mocy umowy o wspólnym rozwoju płyt CD, do uzgadniania z Philipsem wszelkich szczegółów odnośnie formatów płyt kompaktowych. Jednak pomimo długich przemów i prezentacji w wykonaniu pracowników zespołu Sony ludzie Philipsa kompletnie spotkanie zignorowali i zachowali grobowe milczenie. Pomimo, że zespół CD/I w Sony domyślał się planu Philipsa i Nintendo, nie poinformował o tym zespołu Kutaragiego. Był to jeszcze jeden element walki o dominację między konkurencyjnymi formatami w Sony.

Sony postanowiło mimo wszystko zaprezentować swój model konsoli. 1 lipca Olaf Olaffson, prezes zarządu Sony Electronic Publishing podczas prezentacji na CES mówił: Sony otworzy nowe możliwości przed twórcami oprogramowania umożliwiając im pisanie software'u wykorzystującego elementy muzyki i filmu. Oczy publiki tego dnia były zwrócone w stronę Sony. Następnego dnia zwróciły się jednak w stronę Nintendo, a zebrani reporterzy zdębieli słysząc, że Nintendo współpracować będzie nie z Sony, a z Philipsem. Sony została upokorzone, a samą wystawę można było uznać za prawdziwą katastrofę. Norio Ohga wpadł w furię. Nie mógł uwierzyć w numer, jaki wycięło jego firmie Nintendo. Natychmiast powołał sztab kryzysowy, ale niestety nie wypracował on żadnych konkretnych rozwiązań.

> Podejmowanie Decyzji

Nintendo wiele zaryzykowało. Ich SNES wszak oparty było o moduł dźwięku Sony. Gdyby więc Sony chciało, mogłoby wstrzymać dostawy tego komponentu, co Nintendo mogłoby kosztować pozycję na rynku. Jednak szefowie Big N nie wierzyli, że Sony posunęłoby się tak daleko. Mieli rację, Sony kontynuowało dostawy, postanowiono także chwilowo wstrzymać działania zmierzające do pozwania Nintendo do sądu. Cały czas między obiema firmami trwały negocjacje, jednak nie przyniosły żadnych konkretów. Teczkę z napisem „Nintendo" w Sony zamknięto 6 maja 1992 roku.

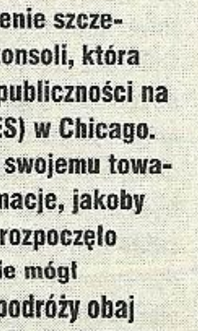
Przełomowym momentem okazało się spotkanie zarządu, które odbyło się pod koniec czerwca 1992 roku. Wtedy właśnie ważyły się losy projektu. Większość zgromadzonych była przeciwna dalszemu angażowaniu w rynek i sytuacja wydawała się beznadziejna. Kutaragi przedstawił trzy możliwości – pierwsza zakładała produkowanie przez pewien czas konsoli kompatybilnej z Super Famicomem, lecz wyposażonej w napęd CD-ROM, druga, w której największe nadzieje pokładał, zakładała opracowanie własnej maszyny do gier, natomiast trzecią było po prostu wycofanie się z rynku. Na pytanie Ohgi o jaki układ scalony musiałaby być oparta konsola, aby generować grafikę trójwymiarową, odpowiedział „milion bramek logicznych". Ohga, któremu departament półprzewodników na pytanie o maksymalne możliwości produkcyjne odpowiedział „20-30 tys." w jednym układzie wybuchnął śmiechem. Kutaragi jednak stwierdził, że w żadnym wypadku nie jest to niemożliwe i już niedługo będzie standardową wielkością w branży. Aby przeforsować decyzję o podjęciu prac wystarczyło Kutaragiemu doprowadzić Ohgę do furii i skierować gniew przeciw Nintendo. Wściekły Ohga walnął pięścią w stół i wykrzyknął „Zrób to!".

> Dream Team

PlayStation nigdy by nie powstało, gdyby w otoczeniu Kutaragiego nie pojawiły się dwie osoby. Pierwszą z nich jest Shiego Maruyama. Jeszcze w czasach współpracy Sony z Nintendo pełnił on funkcję producenta w Epic Sony – spółce zależnej od CBS Sony, podległej Sony Music. Kierował tam zespołem zajmującym się tworzeniem oprogramowania na Famicom. Niestety wszystkie projekty nad którymi pracował Maruyama w ramach działu oprogramowania okazały się nic nie wartymi bublami. Maruyama chciał zawojować

„Zamierza Pan usiąść cicho w kącie i zaakceptować to, co zrobiło nam Nintendo?" – Kutaragi

POCKET STATION



Pocket Station to nic innego jak jednomegowa karta pamięci wyposażona dodatkowo w wyświetlacz ciekłokrystaliczny, cztery przyciski tworzące „krzyżak" i przycisk akcji. W środku siedzi 32MHz procesorek ARM7 i 128kB pamięci. Ekranik o rozdzielczości 32x32 pikseli był czarno-biały (nie wyświetlał odcieni szarości). Pocket Station wyposażone też było w głośniczek i port podczerwieni. Urządzonko wykorzystywane było przez takie gry jak Street Fighter Alpha 3, Final Fantasy VIII, Ridge Racer Type 4, Saga Frontier 2 czy Crash Bandicoot: Warped, z których najczęściej można było po prostu ściągnąć sobie jakąś prostą gierkę. Niestety, nigdy nie trafiło oficjalnie na rynki poza Japonią, ale ponieważ w samym pudełeczku żadnych zabezpieczeń regionalnych nie montowano, można było śmiało je importować.

NAJLEPSZE GRY NA PLAYSTATION

PlayStation doczekało się tysięcy wydanych gier. Oto tylko dwadzieścia z nich, choć dałoby się wybrać setkę...

Metal Gear Solid - Konami
Kultowy tytuł. Epickie dzieło Hideo Kojimy, opowiadające o tajnej misji komandosa starającego się unieszkodliwić terrorystów, którzy uzyskali kontrolę nad głowicą nuklearną. Z całą pewnością najlepsza fabularnie gra na PSX. Zapoczątkowała triumfalny pochód składanek przez konsole.

Gran Turismo - Sony
Najlepsza seria gier wyścigowych dostępna na konsolę Sony. Nigdy wcześniej wyścigi nie były aż tak rozbudowane. Setki samochodów, zawansowany tuning i wyzywający, symulacyjny model jazdy. Pierwsza część olśniewała grafiką, druga już niestety nie. Za to dawała możliwość pojeżdżenia pond 500 prawdziwymi modelami samochodów.

Final Fantasy - Squaresoft
Siódma część tej serii powszechnie uznawana jest za najlepszą grę rpg dostępną na szarą maszynkę. Można się z tym zgadzać, lub nie, ale przyznać trzeba, że to jedna z najbardziej kultowych pozycji na konsolę Sony. Ósma i dziewiąta część cyklu to także rewelacyjne gry, które niesłusznie stawiane są przez fanów FF7 w drugim rzędzie. Wspomnieć trzeba także o Final Fantasy Tactics, jednej z najlepszych strategii turowych dostępnych na PSXie.

ISS Pro - Konami
ISS Pro to zdecydowanie najlepsza gra sportowa na PSX. Stała się istną religią dla wielu, dając niespotykanie realistyczne odwzorowanie boiska piłkarskiego. Pomimo braku pełnej licencji cykl kopanek Konami zdeklasował serię FIFA w rankingach miłośników futbolu.

Tekken - Namco
Najpopularniejsza seria mordobić 3D na szaraka. Opowieść o turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści zdobyła sobie miliony fanów na całym świecie. Trzecia część gry to istne mistrzostwo świata w wyciskaniu z PSX'a siódmych potów.

Soul Blade - Namco
Jedno z najlepszych mordobić 3D w historii gier wideo, przodek święcącego dziś triumfy Soul Calibura. Niesamowita grafika, dynamika, a przede wszystkim miodność przysporzyły jej milionów fanów na całym świecie.

Wipeout - Psygnosis
Seria futurystycznych wyścigów od Psygnosis to jedna z flagowych serii PSX. Pędzące tuż nad torem pojazdy, strzelające do siebie z najróżniejszych broni w rytm jednego z najlepszych soundtracków w historii gier. Kolejne odsłony tej serii wyznaczały nową jakość, jeśli chodzi o poziom zaawansowania graficznego, a trzecia część to bez wątpienia jeden z najlepszych silników napisanych na szarą maszynkę.

Resident Evil - Capcom
Telenowela Capcomu cały czas święci triumfy, a zaczynała właśnie na PlayStation. Przygody oddziału komandosów walczących z korporacją Umbrella oraz wszechobecnymi zombiakami to zdecydowanie jedna z najpopularniejszych serii gier na szaraka. Gra zapoczątkowała istny wysyp survival horrorów, jej także zawdzięczamy ten termin.

Ridge Racer – Namco
Jeden z najpopularniejszych wyścigów na PlayStation. A także jeden z pierwszych tytułów wydanych na tę konsolę, pokazujący potęgę grafiki trójwymiarowej. Część czwarta to chyba najlepszy i najbardziej rozbudowany arcade'owy wyścig na PSX.

Crash Bandicoot - Sony
Seria platformówek opowiadająca o przygodach kurokrada walczącego ze złym doktorem Cortexem przez długi czas była flagową serią gier zręcznościowych na PSX, a Crash, główny bohater, pełnił zaszczytną rolę maskotki szarej maszynki. Warto przy okazji tej serii wspomnieć także o Crash Team Racing, najlepszych wyścigach kartów dostępnych na tę platformę. To także jedna z najlepszych party-games w historii.

Silent Hill - Konami
Przygody Harrego Masona w miasteczku o uroczej nazwie Silent Hill to jeden z najlepszych horrorów kiedykolwiek stworzonych. Psychodeliczny klimat, wielkie opustoszałe miasto i niesamowita ścieżka dźwiękowa – to czynniki, które przyczyniły się do jej olbrzymiego sukcesu. Tylko dla ludzi o mocnych nerwach!

Front Mission 3 - Squaresoft
Jedna z najdłuższych i najbardziej rozbudowanych gier na PSX. Strategia turowa, w której kierujemy olbrzymimi robotami, oferująca ponad 150 godzin rozgrywki, porywającą fabułę i niesamowicie zrealizowane renderowane filmy, bijące te z serii Final Fantasy na głowę.

Chrono Cross - Squaresoft
Kontynuacja legendarnego już Chrono Triggera. Dopieszczony do granic możliwości i przepięknie wykonany erpeg. Szczytowe osiągnięcie Squaresoftu w grach tego gatunku.

Spyro - Sony
Fioletowy smoczek odebrał Crashowi posadę maskotki PlayStation. To najlepsza seria w pełni trójwymiarowych platformówek na tej maszynce.

Parasite Eve - Squaresoft
Znakomite, trzymające w napięciu gry, z pogranicza survival horroru i RPG. Policjantka Aya Brea kontra, jakby to głupio nie brzmiało, mitochondria. Na pewno jedne z najciekawszych pozycji, jakie ukazały się na PSX.

Tenchu - Sony
Kultowa już skradanka, w której kierowaliśmy krokami zwinnej Ayane i zabójczego Rikimaru. Niesamowity klimat feudalnej Japonii, rewelacyjnie zrealizowane stealth kille i wiele pomysłowych zabawek, które wykorzystywaliśmy podczas gry - to czynniki, które wyniosły tę grę na szczyty. Druga cześć była już niestety zdecydowanie gorsza.

Suikoden - Konami
To wspaniały RPG, który swoim rozbudowaniem przyćmił niejedną grę. Dość powiedzieć, że w sumie do naszej drużyny mogło dołączyć, bagatela, 108 rozmaitych postaci. Obowiązkowa pozycja dla wszystkich fanów pakowania postaci. No i ta fabuła – pierwsza klasa.

Medal of Honor - Electronic Arts
Seria gier opowiadających o wydarzeniach z drugiej wojny światowej, to zdecydowanie jedna z najlepszych gier fpp dostępnych na pierwszym PlayStation. Świetnie oddana atmosfera wojennych starć i pompatyczna muzyka w wykonaniu orkiestry symfonicznej.

Tony Hawk's Pro Skater - Activision
Gra, która zrewolucjonizowała rynek gier o sportach ekstremalnych. To niesamowicie rozbudowana i wciągająca pozycja, a do tego wykonana wręcz wzorowo. Czesanie trików jako jedna z gwiazd światowego skateboardingu sprawiało radość każdemu – nawet tym, którzy do tej pory z deską nie chcieli mieć nic wspólnego. Ścieżka dźwiękowa jest jedną z najlepszych, jakie możemy usłyszeć w grach na PSX.

Destruction Derby - Psygnosis
Może nie jest to pierwsza liga jeśli chodzi o jakość gier, tym bardziej, że część trzecia wypadła poniżej oczekiwań, ale z całą pewnością jest to seria kultowa. Jedna z pierwszych gier na PSX, a do tego jak zrealizowana! Brutalna walka na torze, rozbijające się w drobny mak maszyny, fruwające wszędzie części i drący się wniebogłosy komentator. Sam miód.

Honorowi goście: Parappa The Rapper, Tomb Raider, Castlevania, Vagrant Story, Oddworld, Colony Wars, Street Fighter, Colin McRae Rally, Driver, Legacy of Kain i można tak w nieskończoność...

rynek gier, ale nie dysponował odpowiednią technologią, z kolei Kutaragi miał dostęp do technologii, ale nie miał wielkiego pojęcia o procesach tworzenia oprogramowania. Maruyama podzielał też pogląd Kutaragiego odnośnie wypracowania własnego standardu wśród konsol do gier. Kiedy więc Maruyama, który był dobrym znajomym Ohgi, wstawił się za Kutaragim, ten przeniósł cały zespół odpowiedzialny za opracowanie PlayStation do byłych biur Sony Epic, pod skrzydła Murayamy. Powód był prosty – Kutaragi nigdy nie zrealizowałby swojego pomysłu w centrali Sony – zostałby on tam storpedowany przez innych pracowników, którzy byli przeciwni pomysłowi tworzenia konsoli. W Epic natomiast była odpowiednia atmosfera dla rozwijania takiego projektu, jak PlayStation.

Maruyama pełnił też funkcję pośrednika między prezesem Ohgą a Kutaragim, który był wszak wtedy tylko szeregowym pracownikiem korporacji. Zaskarbienie sobie pomocy Murayamy, eksperta w sprawach produkcji oprogramowania było dla Kutaragiego duży sukcesem, ale nie rozwiązywało wszystkich jego problemów. Kutaragi wiedział, że Sony ma odpowiednie zasoby ludzkie, środki i sprzęt dla realizacji jego projektu, jednak z uwagi na fakt, że uważany był za trochę postrzelonego i nieobliczalnego nie cieszył się w firmie zbytnim zaufaniem i nie mógł liczyć na udostępnienie mu tych zasobów. Postanowił wiec znaleźć sobie strategicznego partnera, który byłby cenionym i zaufanym pracownikiem oraz miał dostęp do wszystkiego, do czego Kutaragi dostępu nie miał. Osobą tą był Teruhisa Tokunaka, pracujący w Sony od 1969 roku. Jego praca była pasmem sukcesów – był współodpowiedzialny za kilka fuzji i współtworzył sukces marketingowy wielu produktów i standardów. W maju 1993 roku został awansowany na stanowisko menedżera Biura ds. Planowania Inwestycji w SCEI i rozpoczął prace nad biznesplanem dla PlayStation.

„Nie ma szans na zrobienie dalszych postępów w oparciu o konsolę kompatybilną z Nintendo. Wyznaczamy własny kurs.” – Norio Ohga

Wspomnień Czar

Matt wraca do Loaded...

Nie chce się wierzyć, że to już dziesięć lat! Kto by pomyślał, że PlayStation będzie sprzętem, który na poważnie rozkręci światową koniunkturę! Jasne, było Nintendo, była Sega, ale oto pojawiła się konsola, na której po raz pierwszy dane było wszystkim zobaczyć ultrapłynną animację śmigającą w sześćdziesięciu klatkach na sekundę, trójwymiarowe, przecudnie wykonane środowiska, a także dojrzałe, wysokobudżetowe tytuły! O tak, za pieniądze, które wsypano w produkcję Final Fantasy VII, Metal Gear Solid, czy Gran Turismo można było spokojnie kupić jakąś wyspę i do końca życia utrzymywać się z odsetek! Wraz z erą PSXa świat zaczął grać, powstała masa dedykowanych mu czasopism, a firmy developerskie nie szczędziły środków, aby supportować go w oprogramowanie. Istne szaleństwo! Najfajniej wspominam czasy, gdy wszyscy (ale to WSZYSCY!) przecierali oczy ze zdziwienia po wprowadzeniu PlayStation na rynek. Byłem wówczas zagorzałym wyznawcą PeCeta (bo niby kim miałem być), a moimi ulubionymi grami były FX Fighter (chrupiące, ale pierwsze trójwymiarowe mordobicie na blachę) oraz Screamer (chrupiące, ale prześlicznie wykonane wyścigi). Pamiętam, jak po przeczytaniu we wrześniowym Secret Service dwustronnego power-testu japońskiej konsoli zawładnęła mną chora mania pożądania. Ten wygląd konsoli, te możliwości (5 procesorów – rzecz nie do pomyślenia dla kloniarza!), te screenshoty spychające w cień mojego charczącego FX Fightera i Screamera razem wziętych! Zaporowa okazała się na początku cena, ale długa i skuteczna żebranina w najciemniejszych zakamarkach rodziny skutecznie zbliżała mnie do dnia importu własnego egzemplarza z USA. Zajawka Gulasha towarzyszyła mi dniem i nocą. Chodziłem z dwudziestym siódmym „sikretem” do szkoły, czytałem w wannie, a nocami, zamiast się uczyć – raz jeszcze sprawdzałem pod lupą obrazki. Starałem się wyobrazić to wszystko w ruchu, z płynniutką animacją i kolorowymi fajerwerkami. Dzień nabycia konsoli wraz z tak nieprawdopodobnymi tytułami jak Ridge Racer, Toshinden, Loaded i Tekken wywołał na mnie piorunujące, niemal traumatyczne wrażenie. Słynne już demo techniczne pokazujące interaktywnego dinozaura, kawałek kodu z WipeOut i Destruction Derby, krótkie filmiki demonstrujące w akcji przedynamicznego Warhawka, edytorek nakładający efekty wizualne na słuchaną muzykę – nie wierzyłem w to, co widzę! Zaczęły się te fajne czasy, gdzie regularnie zapraszanym do domu znajomym włączałem demo WipeOut, a poprawiałem pełnym Toshindenem! I nie było nikogo, kto byłby wówczas w stanie wytrzymać taką mieszankę obrazu. Nawet ja za każdym razem wkręcałem się na nowo! Przez kolejnych osiem lat ostro trwałem przy PSXie i nigdy nie zapomnę 38-godzinnej batalii z Final Fantasy Tactics, czy trzydniowego maratonu z Gran Turismo (kiedy robiłem sobie trzygodzinne przerwy na sen, grał PeCetowiec u schyłku swej kariery). Wiedziałem, że zaczynam mieć omamy, gdy w nocy przyśnił mi się Emerald Weapon (MASAKRA!), a ścigając się w Gran Turismo jakiś człowiek przebiegł mi przez jezdnię. Ach, wspomnienia. PlayStation ma i będzie miał dla mnie rangę kultowej maszyny po wszechczasy! Wracam do Loaded, bo pomimo 10 lat na karku, nadal nie odkryłem wszystkich sekretów!

■ Przykład agresywnego marketingu Sony - także i dzięki takim zabiegom firma zdobyła klientów.

> Software Quest ‘93

Jeżeli PlayStation miało odnieść sukces na rynku konsumenci musieli je kupić. Kupiliby je jednak dopiero wtedy, gdyby mieli odpowiednio duży wybór dobrych gier – nawet najwspanialsza konsola bez oprogramowania nikomu potrzebna nie była. Ponieważ Sony nie miało możliwości dostarczenia odpowiedniej ilości oprogramowania szybko stało się jasne, że bez wsparcia zewnętrznych studiów developerskich PlayStation skazane jest na porażkę. W maju 1993 roku zespół Sony, w skład którego wchodzili między innymi Ken Kutaragi, Shigeo Maruyama i Teruhisa Tokunaka, wyruszył na swoiste trzymiesięczne tournee po Japonii, w trakcie którego odwiedzili około stu firm zajmujących się produkcją gier. Zakładali, że przekonają dość łatwo oczarowanych możliwościami technologicznymi konsoli inżynierów, a tamci z kolei będą wywierać presję na zarząd firmy. Jednak ku ich przerażeniu scenariusz spotkania za każdym razem był taki sam: bardzo szybko podczas spotkań inżynierowie spychani byli na bok, a inicjatywę przejmowali menedżerowie. Tych z kolei przekonać do nowej technologii łatwo nie było. Od Hokkaido po Kyushu słyszeli także niepokojąco podobne oświadczenia: „Nasza firma zaangażuje się w platformę PlayStation, kiedy sprzedacie trzy miliony sztuk”. Warto tu nadmienić, że wtedy na świecie było około ośmiu milionów SNESów. Wiele firm otwarcie radziło także Sony odpuszczenie sobie wszelkich prób wejścia na rynek konsol do gier.

26 sierpnia zespół Kutaragiego miał, drugie już, spotkanie z pewną firmą. Pierwsze nie przyniosło rezultatów odmiennych od tych, do jakich negocjatorzy Sony byli już przyzwyczajeni. Ponieważ jednak firma twierdziła, że propozycję współpracy nadal rozważa, więc właśnie na ten dzień wyznaczono następne spotkanie. Przedstawiciele firmy po krótkiej prezentacji zasypali zespół istnym gradem pytań o cenę, dystrybucję czy strategię rynkową. Padło wreszcie stwierdzenie „Spośród wszystkich platform jesteśmy najbardziej zainteresowani PS/X”. Przedstawiciele Sony nie mogli uwierzyć własnym uszom – był to zwrot o 180 stopni! Na pytanie skąd ta nagła zmiana nastawienia, usłyszeli bardzo krótką odpowiedź: Virtua Fighter. Gra Segi miała premierę właśnie wtedy i przedstawiciele firmy zostali oczarowani – zobaczyli grafikę trójwymiarową w grze wideo i byli nią zauroczeni. To był punkt zwrotny. Firmy dotychczas odprawiające negocjatorów Sony z kwitkiem same zaczęły nawiązywać kontakt, prosząc o dodatkowe informacje o PS/X.

Na początku października Sony zakończyło budowę prototypu i przygotowało materiał demonstracyjny. Pod koniec miesiąca zorganizowano spotkanie demonstracyjne dla menedżerów firm informatycznych. Pewny swego Kutaragi postanowi jednak zorganizować także drugie – dla kadry inżynierskiej. Trzysta osób z najprzeróżniejszych firm programistycznych zgromadziło się w sali, w której stało sześć prototypów. Przed prezentacją panowała chłodna atmosfera. Gdy jednak prototypy w końcu uruchomiono i na ekranach, przed którymi stali widzowie, pojawił się trójwymiarowy tyranozaur, który błyskawicznie reagował na komendy, a do tego ryczał jak należy, publika szeroko rozdziawiła usta. Natychmiast po prezentacji, ciężko zszokowani tym, co zobaczyli, widzowie popędzili złożyć sprawozdania swym szefom. Nie upłynęło wiele czasu, gdy w Sony rozdzwoniły się telefony, a dziesiątki firm zaczęły deklarować pełne poparcie dla standardu PS/X.

> Dlaczego CD-ROM?

Kutaragi przez cały czas konsekwentnie forsował ideę PlayStation jako urządzenia wyposażonego w napęd płyt kompaktowych, wbrew powszechnie panującej wówczas opinii, że to nośnik wybitnie dla gier nieodpowiedni. Kartridż miał dużo szybszy czas dostępu, co użytkownicy bardzo sobie cenili. Odczytywanie płyty nawet z podwójną prędkością, czyli w tempie 300kB na sekundę nie było wystarczające, i często prędkość działania oprogramowania była ograniczana właśnie koniecznością oczytania danych z płyty. Kutaragi uspokajał developerów tłumacząc, że w przypadku PlayStation sytuacja ta nie będzie miała miejsca. Konsola większość grafiki generowała w czasie rzeczywistym – po załadowaniu gry do pamięci pracę zaczynały procesory, płyta natomiast stawała się bezużyteczna. Jej pojemność była ogromna w stosunku do wielkości ówczesnego oprogramowania – Ridge Racer zajmował np. jedynie 2 megabajty z 650 które oferował nośnik! Namco postanowiło więc resztę płyty wykorzystać na ścieżkę dźwiękową. Gracze szybko odkryli, że taką płytę można było potem podmienić na inną, aby podczas gry delektować się muzyką z własnej kolekcji. Jednak wszystkie te techniczne niuanse i smaczki były niczym, w porównaniu do rewolucji, jaką płyta wywołała w segmencie dystrybucji oprogramowania.

Mało kto zdaje sobie sprawę, jak patologiczne prawidła rządziły rynkiem gier wideo w Japonii w tamtym czasie. Proces produkcji kartridży był kosztowny, ale przede wszystkim bardzo czasochłonny. Zanim gra trafiła na półki, od momentu dostarczenia kopii-matki do wytwórni mijały 3 miesiące! Jasne więc było, że możliwości przewidzenia jak będzie kształtował się popyt były prawie zerowe. Jeśli więc gra okazywała się hitem i szybko znikała z półek, następne egzemplarze można było dostarczyć dopiero za trzy miesiące, a wtedy popyt mógł być już nikły. Natomiast wyprodukowanie dużej ilości kartów wiązało się z ryzykiem, że gra będzie zalegać na sklepowych półkach. Należy sobie także uświadomić, jak wyglądała sama dystrybucja. Producent dostarczał kopie gry do sieci hurtowników, powiązanych z Nintendo i Segą, zwanych Shoshinkai. Ci z kolei sprzedawali je mniejszym hurtowniom, a te zaopatrywały punkty sprzedaży detalicznej. Ponieważ gier było wiecznie albo za mało (hitów), albo za dużo (crapów), na rynku tym miały miejsce najróżniejsze praktyki. Kwitł rynek oprogramowania z drugiej ręki, ponieważ najzwyczajniej brakowało nowych kopii popularnych gier. Często zdarzało się również, że gry sprzedawane były w pakietach – jeden przebój razem z jednym mizernym tytułem, który inaczej dalej zalegałby w sklepach. Nowe gry na SNESa były także koszmarnie drogie – wysoka opłata licencyjna i koszt produkcji karta, a dodatkowo wliczane w cenę ubezpieczenie od ryzyka, niejednokrotnie windowały cenę świeżutkiej gierki nawet do poziomu przekraczającego sto dolarów. Płyta kompaktowa była znacznie tańsza w produkcji, ryzyko również było mniejsze, ponieważ można było w miarę potrzeb dostarczać nowe partie gry na rynek w czasie nie przekraczającym tygodnia. Te czynniki powodowały, że ogromna większość gier na PlayStation kosztowała w momencie premiery niecałe sześćdziesiąt dolarów. Fakt pojawienia się serii „Greatest Hits” jeszcze bardziej obniżył ceny na rynku oprogramowania – najpopularniejsze gry były dzięki temu po pewnym czasie od ich premiery dostępne za pół ceny. Obniżenie cen gier było ważną składową sukcesu, jaki odniosło PlayStation.

> Design szarego pudeleczka

Wnętrzności małego potwora trzeba było zamknąć w jakimś gustownym opakowaniu. Projektowaniem obudowy konsoli zajął się Teiyu Gotoh. Wyznawał zasadę, że wygląd zewnętrzny musi odpowiadać temu, co znajduje się w środku. Ponieważ PlayStation to tylko układy elektroniczne i napęd CD-ROM, projektant uznał, że właśnie fakt wykorzystania

„Trójwymiarowa grafika nie ma szans stać się normą przez najbliższe 10 lat. Tylko osoby, które nie znają realiów procesu tworzenia oprogramowania mogą mówić o pisaniu gier w języku C.” – jeden z japońskich developerów

KOLOROWE SNY

PlayStation miało więcej wersji kolorystycznych, niż tylko dobrze wszystkim znaną szarą. W Azji sprzedawana była wersja z białą obudową, która potrafiła odtwarzać popularne tam filmy zapisane w formacie MPEG, a do tego miała lepsze zabezpieczenia antypirackie. Z kolei studia developerskie i redakcje testujące gry przed premierą, używały w tym celu PlayStation w gustownym niebieskim kolorze. Sony oferowało także Net Yaroze, czarną konsolkę, która była ubogą wersją profesjonalnego dev-kita.

„Trudno powiedzieć, na jakie ekscesy mógł sobie pozwolić Kutaragi, gdyby dać mu wolną rękę. Dlatego porosiliśmy Tokunakę o utrzymywanie go w ryzach." – Norio Ohga

płyt kompaktowych należałoby podkreślić. Tak powstał pomysł podłużnego pudełka z dużą, okrągłą klapką, pod którą krył się napęd. Zaprojektował także duże i łatwo dostępne przyciski na obudowie, a klapka została specjalnie wzmocniona, aby dzieci nie urwały jej już przy pierwszym użyciu. Projektowanie obudowy konsoli przebiegało bez większych problemów, czego niestety nie można powiedzieć o procesie powstawania pada. Gotoh uznał, że obowiązujące standardy kontrolerów były wyjątkowo nieergonomiczne – opierały się na płaskim panelu, z którego wystawały przyciski, naciskane przez grającego kciukami. Projektant uznał jednak, że znacznie lepiej byłoby, gdyby zamiast płaskiego elementu użyć konstrukcji przestrzennej, odpowiadającej naturalnemu ułożeniu ludzkich rąk trzymających jakiś przedmiot. Tak powstała koncepcja „rogów" w padzie od PSXa. Dodatkowe przyciski pod palcami wskazującymi zwiększały możliwości wykorzystania pada w grach. Kiedy Gotoh przedstawił swój projekt Kutaragiemu, ten natychmiast go skrytykował. Kształt był co prawda oryginalny, ale twórca PlayStation uważał, że należało pozostać przy obowiązujących standardach i wykorzystać fakt, że ludzie byli do płaskich kontrolerów przyzwyczajeni. Gotoh jednak zbyt dużo czasu i energii poświęcił w jego opracowanie i nie zamierzał się tak łatwo poddać. Udało mu się przekonać do swojego pomysłu najlepszą możliwą osobę – pana Ohgę. Z takim poparciem nietrudno było przeforsować projekt. Ohga nakazał jego przyjęcie, stawiając sprawę jasno – jest prezesem i albo inni zaakceptują projekt Gotoha, albo zostaną zwolnieni. Jak można było przypuszczać pad natychmiast się wszystkim spodobał.
Długo zastanawiano się nad kolorem, jakiego powinna być konsola. Biały kojarzył się ze sprzętem biurowym, czyli przeznaczonym do pracy, a PlayStation miało przecież służyć do zabawy. Z kolei kolor większości sprzętu audio-wideo produkowanego przez przez Sony, czyli czarny, wydawał się zbyt przygnębiający do zastosowania w konsoli do gier. Po uśrednieniu wyszedł więc szary.

> Premiera

3 grudnia 1994 roku PlayStation trafiło do sprzedaży. W większości punktów można je było kupić tylko do południa – wtedy to koczujący przed sklepami tłum wykupił ostatnie ze 100 tys. egzemplarzy pierwszej partii towaru wprowadzonej na rynek przez Sony. Na starcie Sony miało zaś zaledwie 300 tys. sztuk PlayStation. Wszystkie sklepy desperacko starały się zamówić dodatkowe konsole w SCEI. Zamówienia płynęły nawet od tych kontrahentów, którzy byli negatywnie nastawieni do koncepcji sprzedaży przez Sony konsoli do gier. Rozmaite osoby starały się użyć swoich kontaktów w firmie do zdobycia choć jednej sztuki na własny użytek. Szefostwo Sony Computer Entertainment zachodziło w głowę, jak by tu zwiększyć produkcję.

PS ONE
PS one zostało zaprezentowane latem 2000 roku, a do sprzedaży w Japonii weszło 7 lipca. Była to po prostu odmłodzona wersja PSXa, w nowej, znacznie mniejszej obudowie. Specyfikacja techniczna były taka sama, nowa konsola była także w 100% kompatybilna ze swoją starszą siostrą zarówno pod względem oprogramowania, jak i akcesoriów. Zabrakło jednak portu LPT z tyłu konsoli (podobnie jak w ostatnich „szarakach"), przycisk reset natomiast został usunięty z obudowy. Była dostępna w jasnokremowym kolorze, w którym oferowane też były nowe Dual Shocki. Ciekawostką była możliwość podłączenia ekraniku z tyłu konsoli, co zamieniało PS one w konsolkę przenośną, oczywiście, jeśli mieliśmy dostęp do zasilania (kontakt, samochodowa zapalniczka lub pokaźnych rozmiarów akumulator).

W informatyce istnieje tzw. Prawo Moore'a, sformułowane przez Gordona Moore'a, jednego z założycieli firmy Intel. Mówi ono, że wydajność komputerów podwaja się co 18 miesięcy, przy czym ich cena spada w tym czasie o połowę. Zależność ta jest wypadkową wielu czynników, ale ma ścisły związek z procesem miniaturyzacji. Jeśli jesteśmy w stanie zmniejszyć rozmiar tranzystora w układzie scalonym, to z jednego wafla krzemu będziemy w stanie stworzyć większą ilość pojedynczych układów, co zmniejszy koszty produkcji. Do tego pewne elementy możemy połączyć w jedno, co dalej zmniejsza koszty, ale także upraszcza proces produkcyjny. Kutaragi pomyślał więc, że gdyby udało się zmniejszyć liczbę komponentów konsoli przyspieszyłoby to proces produkcji jednej sztuki – maszyny przecież szybciej ułożą konsolkę z, powiedzmy, 500 elementów, niż z 1000. Pierwszy model PlayStation (SCPH-1000), wprowadzony na rynek w grudniu 1994 roku składał się z 750 elementów, podczas gdy model wprowadzony na rynek w listopadzie 1997 roku (SCPH-7000) jedynie z 450. Obniżenie kosztów produkcji umożliwiło wypowiedzenie konkurencji wojny cenowej.

> Wojna cenowa

Przez cały czas powstawania PlayStation, jako własnego projektu Sony, niezależnego od Nintendo, Kutaragi był przekonany, że produkt firmy hydraulika nie będzie w stanie konkurować technologicznie z szarą konsolką. Po prostu przepaść technologiczna między maszynką do gier 2D, a urządzeniem generującym grafikę trójwymiarową w czasie rzeczywistym była zbyt duża. Kiedy informacje o możliwościach PlayStation zaczęły przedostawać się do prasy szefostwo firmy Sega ogłosiło, że ich nowa konsola, Saturn, także będzie w stanie obrabiać grafikę 3D. W rzeczywistości nic takiego nie potrafiła, a inżynierowie Segi dopiero na gwałt zaczęli taką funkcję opracowywać i dodawać do urządzenia na siłę. Saturn miał swoją premierę w Kraju Kwitnącej Wiśni 22 listopada 1994 roku. Cena detaliczna wynosiła 449 dolarów.
W dniu premiery Teiyu Gotoh udał się do sklepu, kupił jeden egzemplarz Saturna, wrócił do domu, wziął śrubokręt i rozebrał konsolkę niebieskich na części pierwsze. Był zaskoczony stopniem jej złożoności. Zwój kabli wciśnięty pomiędzy rozmaite płytki drukowane i układy scalone były całkowitym przeciwieństwem prostoty, z jaką zbudowane było PlayStation. Fakt, że konsola Segi była tak skomplikowana, był bezpośrednim wynikiem modyfikacji architektury „na ostatnią chwilę". Było oczywiste, że produkcja tak złożonego urządzenia musiała być dużo kosztowniejsza, niż produkcja nowego dziecka Sony. Gdyby Sony obniżyła cenę, Sega musiałaby zrobić to samo, co przełożyłoby się z kolei na bezpośrednie straty finansowe firmy.
PlayStation zadebiutowało na rynku niecałe dwa tygodnie po Saturnie w cenie 399 dolarów. Kolejne modele były coraz tańsze – SCPH-3000 z lipca 1995 roku kosztował 299 dolarów, SCPH-3500 z marca 1996 – 249 dolarów, podczas gdy SCPH-5000 z czerwca 1996 już jedynie 199 zielonych. Z takimi obniżkami Sega po prostu nie była w stanie konkurować.
21 maja 1998 roku w japońskiej prasie codziennej pojawiła się całostronicowa reklama ukazująca krajobraz po bitwie z okresu XV i XVI wieku, z ciałami samurajów leżącymi na ziemi i poszarpaną flagą Segi w tle. Na reklamie można było przeczytać słowa „Czy Sega została pokonana?". Następnego dnia ukazała się druga część reklamy – wojownicy podnosili się z ziemi. Sega przegrała bitwę, ale nie wojnę i zbierała siły do następnego starcia w przeszłości. Wojnę przegrać miała dopiero jedną generację konsol później.

> Ekspansja na Europę i USA

Współpraca pomiędzy SCEI a Sony of America od początku układała się nienajlepiej. W myśl zasady „im dalej w las, tym więcej drzew", było też coraz gorzej. SoA, które miało zająć się dystrybucją PlayStation w USA nie zgadzało się z SCEI w praktycznie żadnym aspekcie. Nie podobał im się kolor konsoli – utrzymywali, że w Stanach mogła sprzedać się tylko konsola w białym kolorze. Nie podobał im się pad – twierdzili, że jest za mały dla rąk amerykanów. Nie podobała im się nazwa – według SoA kojarzyła się z Playboyem. Nie podobało im się logo konsoli, bo... nie i już. Nie podobała im się polityka cenowa i strategia biznesowa. Podsumowując – amerykańskiemu kierownictwu niewiele się podobało, a to z kolei bardzo nie podobało się w kwaterze SCEI w Japonii.
Kutaragi uważał, że powodzenie projektu zależy w dużej mierze od faktu, że projekt jest taki sam na całym świecie i rządzi się ustalonymi z góry prawami. Dlatego nalegał na odebranie Amerykanom kontroli nad projektem w USA. Reorganizacja Sony of America zaczęła się w połowie 1995 roku. Kutaragi i Maruyama wykonali w tamtym czasie niezliczone podróże do Stanów Zjednoczonych, spotykali się z setkami osób odpowiedzialnych za dystrybucję, nadzorowali wszystkie prace i decyzje podejmowane w USA. Wymienili ludzi na prawie wszystkich najważniejszych stanowiskach kierowniczych, twierdząc, że osoby z „poprzedniego ustroju" nie mogłyby przestawić się na nowe zasady. Potrzebna była po prostu świeża krew. Ostatecznie doprowadziło to do utworzenia w styczniu 1997 roku SCEA.

W porównaniu z katorgą, jaką była walka o kontrolę nad amerykańskim rynkiem, wprowadzenie konsoli na rynki europejskie było dużo prostsze. Kierowanie działalnością w Europie powierzono Chrisowi Deerlingowi. Sukces PlayStation w Europie w dużej mierze jest właśnie jego zasługą. Europejski model postępowania był odmienny od modelu stosowanego w USA i Japonii. Tutaj także utworzono lokalny oddział SCEI, ale nie był on w stanie pokryć całego kontynentu własną siecią sprzedaży, dlatego na obszarach takich jak Europa Wschodnia, Bliski Wschód, czy Rosja sprzedaż prowadziły spółki Sony. Warto zaznaczyć, że Sony podeszło do dystrybucji swojej konsoli w Europie dużo poważniej, niż robiła to konkurencja, czego efektem była sprzedaż zbliżająca się do poziomu jednej sztuki sprzedanej w Europie na każdą konsolę sprzedaną w Stanach. Tymczasem np. Saturn sprzedawał się w Europie w stosunku jeden do dwóch w porównaniu z USA.

> Dekada PSX

PSX ma już ponad dziesięć lat. To bardzo dużo jak na sprzęt komputerowy. Podczas tych dziesięciu lat sprzedało się ponad sto milionów konsol, co jest wydarzeniem bez precedensu, jeśli chodzi o sektor elektronicznej rozrywki. Ukazało się na nią kilka tysięcy rozmaitych gier. Konsola ta przeżyła nie tylko Segę Saturn i Nintendo 64, ale nawet kilka lat od siebie młodszego Dreamcasta. I choć ostatnie lata obecności na rynku dobre imię PlayStation brukali swoimi koszmarnymi produkcjami tacy tytani branży jak Midas, A-1 Games czy Davilex, myślę, że większość z nas zapamięta tę konsolę tak, jak prezentowała się w podczas okresu swego triumfu, kiedy najwięksi developerzy produkowali setki wspaniałych gier, a każda z nich była świeża, odkrywcza i lepsza od poprzedniczek. Wtedy, gdy ukazywały się na nią takie gry jak Gran Turismo, Final Fantasy VIII, Metal Gear Solid czy Tekken 3.

Sony zakończyło produkcję PlayStation we wrześniu 2004 roku, z całym jednak przekonaniem można stwierdzić, że dzięki fanom szara konsolka przeżyje znacznie więcej niż jedną dekadę. ■ ■

„Rynek sprzętu 32-bitowego zaniknie ostatecznie przed początkiem lata przyszłego roku" Hiroshi Yamauchi, prezes zarządu Nintendo – 8 października 1994
„Sony zdominowało rynek, a Nintendo pozostało daleko w tyle. Odnoszę wrażenie, że konsola Nintendo 64 wkrótce zostanie wyparta z rynku." Hiroshi Yamauchi, prezes zarządu Nintendo – czerwiec, 1997

Wspomnień Czar

Mielu i to, co było kiedyś...

„Kiedyś wszystko było lepsze". Pomimo tego, że zupełnie nie zgadzam się z tym stwierdzeniem ciężko byłoby mi nie napisać, że to właśnie za czasów królowania szarej konsoli Sony przeżyłem najwspanialsze growe chwile w życiu. Po raz pierwszy przeczytałem o niej w nieistniejącym już od wielu lat Gamblerze. Był tam jakiś krótki news o grze (bodajże Lobo), która rzekomo miała miażdżyć wykonaniem wszystkie pecetowe pozycje, a szykowana była na coś co zwało się PlayStation. Później zupełnie wyleciało mi to z głowy i skupiłem się na moim ukochanym (?) pececie. Jakiś czas potem zakochałem się w automacie z Tekkenem stojącym na Dworcu Głównym we Wrocławiu, a tak się składało, że byłem wtedy czytelnikiem Secret Service (ktoś nie był?). Wszystko już jasne, prawda? Wystarczyło, że dowiedziałem się, że Szarak nie miał najmniejszych problemów by łyknąć powalającą grafę Tekkena i już więcej nie chciałem patrzyć na gry komputerowe. Problemem był brak kasy, jak to zwykle bywa w przypadku dzieciaków, ale zupełnie przypadkowo konsolę kupił mój przyjaciel i tak się zaczęło nasze wspólne granie. On miał PSXa, ja miałem wiedzę. Znacie to? Wiecie jak to jest nie mieć własnej konsoli i ten brak rekompensować sobie namiętnym czytaniem wszystkiego, co jest poświęcone tej tematyce? Być może dlatego kiedyś bardziej emocjonalnie podchodziło się do tematu czasopism... Tak było ze mną aż do czasu, gdy w końcu zdobyłem swój egzemplarz Szaraka. Pamiętam, że mój przyjaciel miał wstręt do japońskich erpegów stąd, aż wstyd się przyznać, nie miałem zbyt wielu okazji by sprawdzić takie hiciory jak Final Fantasy czy Xenogears. Dopiero po kilku latach udało mi się uzbierać wystarczającą ilość floty na własny sprzęt. Miałem go kupić od kuzyna znajomego, który mieszkał kilkadziesiąt kilometrów od Wrocławia, ale czego się nie robi by pograć? Ważne, że mogłem w końcu nacieszyć się własną konsolą i z wielką radością rozwaliłem genialne Final Fantasy Tactics, który nabyłem „w zestawie".
Jest kilka rzeczy, które sprawiły, że to właśnie „grajstacja" zagościła pod ekranem mojego telewizora. Oczywiście najłatwiej byłoby mi powiedzieć, że miała takie gry, na jakie czekałem, w jakie chciałem zawsze zagrać. Z każdego gatunku można było wybrać kilka naprawdę świetnych tytułów i w każdym się zakochać bez względu na to czy lubiło się przygodówki, samochodówki czy cokolwiek innego. Myślę jednak, że najważniejsze jest to, kiedy PSX uderzył. Co tu dużo mówić, do czasu premiery konsoli Sony gry były „kanciaste i cudne". Wraz z premierą Szaraka nastąpiła rewolucja, niebywały skok możliwości domowych growych platform. Pecety w moich oczach zostały zniszczone osiągami technicznymi konsoli, a także tym, że była tak przyjazna dla użytkownika. Płytka wpadała do napędu i zaczynała się zabawa. Czemu nie Saturn? Bo nie miał Tekkena, bo się za późno o nim dowiedziałem i jeszcze setka innych równie śmiesznych powodów. Zanim stać mnie było na własną konsolę ominęło mnie tak wiele dobrych tytułów, że koniecznie musiałem kupić PSX żeby nadrobić wszelkie zaległości. Do dziś się to nie udało, ale jest to niemalże nierealne. Musiałbym mieć naprawdę dużo wolnego czasu. Właśnie dzięki temu, że będąc młodszym miałem na głowie mniej spraw, a co za tym idzie więcej czasu, poświęcałem się całkowicie graniu. Całe dnie przesiadywałem u znajomego, wakacje i ferie „traciłem" na moje hobby. A może lepiej byłoby nazwać to nałogiem. Doszło do tego, że specjalnie wcześniej zrywałem się z łóżka i jak tylko rodzice wyszli z domu gnałem do kumpla by jak najszybciej zacząć zabawę. Nie tylko ja. Z czasem zbierała się nas spora gromadka i niszczyliśmy Gran Turismo, ISSa i wiele innych gier.
Dziś gram sam, a znajomy od czasu do czasu wpada do mnie na partyjkę PESa, a i tak kończy się to całodniowym, konsolowym świętem. Niemniej jednak za czasów PSXa wszystko wydawało się bardziej magiczne. Możliwe, że dziecięca wyobraźnia także się do tego przyczyniła. Skończona sesja z Playem nie oznaczała powrotu do rzeczywistości. Wtedy zaprzątało się do pracy mózgownicę. Wiele gier przeszedłem tylko dlatego, że przez pół nocy siedziałem nad rozwiązaniem jakiejś zagadki. Tak było z Residentem. Podobnie działo się z Silent Hillem.
Nie chcę narzekać, że dziś gry są nudniejsze, mniej atrakcyjne czy coś w tym stylu, ale prawda jest taka, że ciężej jest mi się zapalić, gdy widzę zapowiedź kolejnego FPSa, nowej mordobitki czy Cichego Wzgórza. Z czasem zacząłem dostrzegać więcej błędów, nieprawidłowości, a także efektów lenistwa autorów, na których nie skupiałem się mając te piętnaście lat. Teraz przywiązuję wagę do mnóstwa szczegółów czasami zapominając, że najważniejsza jest zabawa.
Jakaś ciekawa historia? Nieeee, napiszę tylko, że ostatnio miałem przyjemność pograć na starym padzie z PSX. Zapomniałem już, że nie było analogów, i że był bardzo lekki. Co za szok.

- **Dobre:** Niewiele, w zasadzie nic.
- **Złe:** Dużo, prawie wszystko.
- **Brzydkie:** Cała reszta, a w szczególności płynność animacji.

RECENZENCI W STYCZNIU

Ciężki miesiąc, choć zalew hitów wydaje się powoli kończyć

BLIZZARD BEAST
Autor specjału o dekadzie PSXa powoli się rozpisuje. Ponieważ termin premiery Ace Combat 05 został przesunięty na luty 2005, Blizz szalał w Call of Duty: Finest Hour. Zaiste, dobra to strzelanina...

KAXI
Kaximaster przeżywał chwile uniesienia związane z pierwszym kontaktem z Nintendo DS. Przy okazji bębnili z Mielem w duecie w Donkey Konga... A oprócz tego Metroid Prime 2: Echoes oraz Paper Mario 2!

MATT
Wyjazd na frytki z majonezem do Guerrillasów nie przeszkodził mu w roztrzaskaniu sporej liczby nowych gierek. Hajlajt miesiąca: Dragon Ball Z Budokai 3, który autentycznie jest przekozacki.

MARCELLUS
Devil May Cry 3 i Dante wracający do swoich korzeni to raz, a Pro Evo 4 na Xboxa to dwa. Oczywiście w sieci. Trzy - Rumble Roses, czyli żerowanie na męskich słabościach, hehe. A na dokładkę wyścigi. Te tu obok.

MIELU
Amerykańska wersja Metal Gear Solid 3 przeszła jego najśmielsze oczekiwania, o czym zapewne już wiecie z odpowiedniego tekstu. Oprócz niej pękło też kilka gierek - Spyro, Godzilla, Jak 3 i inne takie.

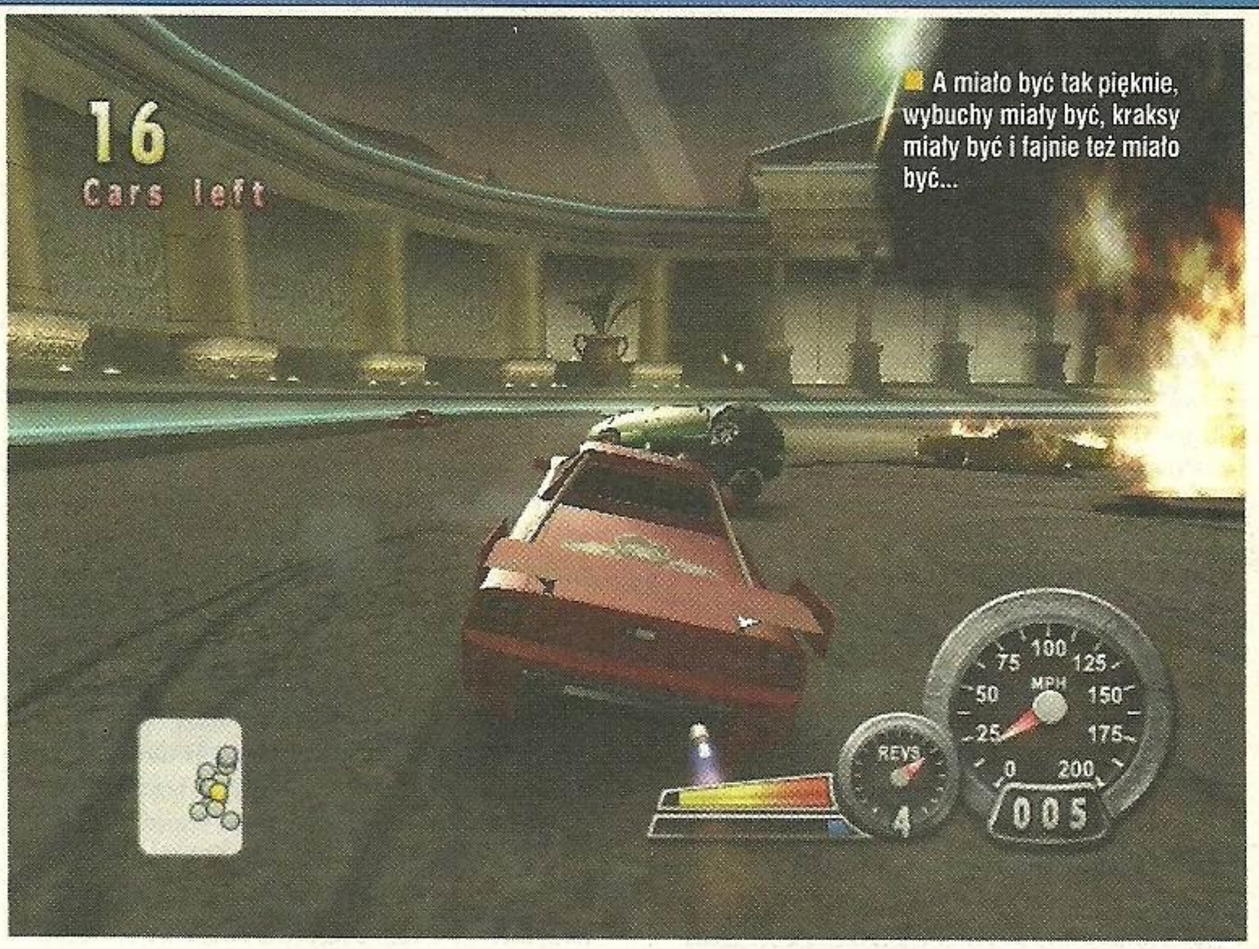
GULASH
Ciężki i niezwykle intensywny miesiąc dla tego trzymającego pieczę nad N+ osobnika i dlatego oprócz relacji z własnoręcznego macania PSP tylko cała jedna recenzja - Fight Club. Ale za miesiąc to się naturalnie zmieni...

GRABARZ
Mocny człowiek na trudne czasy, chciałoby się rzec. Ghost Recon 2 i Knights of the Old Republic 2 to dwaj mocarze, z którymi zmierzył się nasz Gravedigger. Na deserek odpalił kilka mniej wymagających pozycji...

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerwowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.



A miało być tak pięknie, wybuchy miały być, kraksy miały być i fajnie też miało być...

CRASH 'N' BURN

POGLĄDOWA LEKCJA NA TEMAT: „ŻEROWANIE NA SUKCESACH INNYCH"

Po grze, która „ukradła" podtytuł Burnoutowi trzeciemu spodziewałem się naprawdę masy dobrego. No i mam teraz za swoje. **Crash'N'Burn** jest pewnego rodzaju przykładem na to, że nie mamy tak naprawdę powodu do narzekań na twórców gier, bo żerują na tych samych pomysłach i nic nowego nie wnoszą. Owszem, wnoszą i to z całą pewnością. Tyle, że nie wszyscy, a tylko najlepsi. To ogólnie pojmowana „reszta" równo jedzie po schematach, zżyna co tylko można, nic od siebie niemal nie dając, a następnie próbuje to nam wcisnąć. W tym wypadku z odrobiną przyzwoitości – **Crash'N'Burn** pojawi się na półeczce z napisem „Dobra Cena" za połowę tego, co trzeba wyłożyć, na „normalne" gry. Ale i tak bym jej nie chciał.

Już na samym początku popełniono pewien znaczący błąd przy projektowaniu **Crash'N'Burn**. Powinny być to bowiem wyścigi, ale gra nie do końca spełnia to podstawowe dla pozycji, w których główną rolę grają metalowe pudła na czterech kołach, wymaganie. Ścigania się jest tu bowiem bardzo, ale to bardzo niewiele. Więcej za to frustracji oraz tytułowego rozbijania się i palenia. Założenie jest bowiem takie – na trasę wyrusza szesnaście samochodów jednocześnie, ale do mety dojeżdża ich o wiele mniej. W niektórych przypadkach najwyżej połowa stawki. Podstawowym bowiem celem w tej grze jest rozbijanie, spychanie, rozjeżdżanie, taranowanie i demolowanie przeciwników. A i oni sami świetnie to między sobą uskuteczniają. Kolejną rzeczą jest fakt, że każdy rozbity wózek pozostaje na trasie i utrudnia ruch jeszcze poruszającym się furkom. Na dokładkę co chwilę na torze pojawiają się płomienie jeszcze bardziej powiększając chaos i totalną rozwałkę. Tak, wiem, na pierwszy rzut oka wygląda to nawet zachęcająco, ale zapewniam, że takie nie jest. No, może czasami, ale zazwyczaj zamiast cieszyć denerwuje, bo po prostu jechać się nie da – nic nie widać, bo płomienie przysłaniają widok, wraki poniewierają się w każdym miejscu trasy i co chwilę na coś się wpada i o coś rozbija. Za cud należy uznać, że w ogóle da się tu dojechać do mety. Szczególnie podczas wyścigów, w których w dwie strony wyrusza po osiem furek i, jak wiadomo z lekcji matematyki i zadań z pociągami, muszą się na trasie spotkać. Pół biedy, jeżeli pierwsze starcie nastąpi w jakimś szerszym miejscu – jest szansa na prześlizgnięcie się bokiem. Ale trasy w **Crash'N'Burn** mają to do siebie, że obfitują w przewężenia i tam już nie ma przebacz – trzeba się przebijać na chama, co oczywiście uszczupla paseczek wytrzymałości naszej furki. Niezbyt to fajne rozwiązanie, szczególnie na dłuższą metę, bo za pierwszym razem jest nawet całkiem zabawnie. Czyli co? Prawie nie ma tu ścigania, jest za to masa wypadków. Aha, i byłbym zapomniał – możliwość dość prostackiego tuningowania i upgrade'owania samochodów. Ale wykonana tak, że aż żal patrzeć.

Dobra, dotychczas czepiałem się samego konceptu, który od początku nie przypadł mi do gustu. Ale w rzeczywistości moja niechęć została wzmocniona tym, jak źle **Crash'N'Burn** spisuje się pod względem wizualnym. Ja rozumiem, że wrzucenie szesnastu samochodów na trasę i wywołanie totalnego mayhemu musiało zeżreć trochę mocy przerobowych konsoli i nie było specjalnie łatwe. Tylko po co się porywać na coś, z czym nie można sobie poradzić? Wszystko w **Crash'N'Burn** jest poważnie uproszczone – przeciętne modele pojazdów i obiekty wokół tras, średniackie do słabych tekstury i jakaś ogólna bieda bijąca z każdego zakamarka. I zniósłbym to z godnością – dużo samochodów i masa rozwałki w pewnym stopniu usprawiedliwia ubogą grafikę. Ale nie usprawiedliwia fatalnej płynności. I mówiąc fatalnej nie mam na myśli jakichś okazjonalnych zwolnień – po pierwszym okrążeniu, gdy na trasie pojawiają się pierwsze wraki **Crash'N'Burn** zaczyna chrupać po prostu nieustannie. Czasami tak bardzo, że sterować się nie da, bo to, co dociera do naszych oczu jest pozycją samochodu sprzed ułamków sekundy. Dźwięk nic tu nie poprawi, bo nieustannie rani uszy – jakieś marne melodyjki, przeciętny i monotonny dźwięk silników i nieprzekonywujące odgłosy zderzeń. Nijak się to ma do Burnouta.

No i zupełnie niefajne jest to, że przeciwnicy są kretynami, którzy w sytuacjach krytycznych, czyli gdy mają mało życia na pasku i tak cały czas pragną powodować kolizje i zderzenia – wiele razy zdarzyło się, że przeciwnik atakował moją furę z boku po to tylko, by eksplodować. Do słabych akcji mogę doliczyć też mało efektowne i chaotyczne zderzenia, które przepełniają już w tym momencie czarę goryczy. Jak widać nie wystarczy zrobić grę z masą zderzeń i totalną rozwałką na trasie, żeby dogodzić graczom. A oprócz pomysłów na niezłe wyścigi w stylu Kamikaze, czy Bomb Tag trzeba dopracować też całą masę innych rzeczy. Jak choćby same trasy, które są momentami naprawdę fatalne – krótkie, nieciekawe i na dłuższą metę denerwujące. A dorzucenie online nic tu nie zmienia – i tak nikt nie będzie chciał w to grać, gdy można porozbijać się w Burnoucie 3, albo lansować swoje furki w NFSU2. Porażka.

Marcellus ■ ■

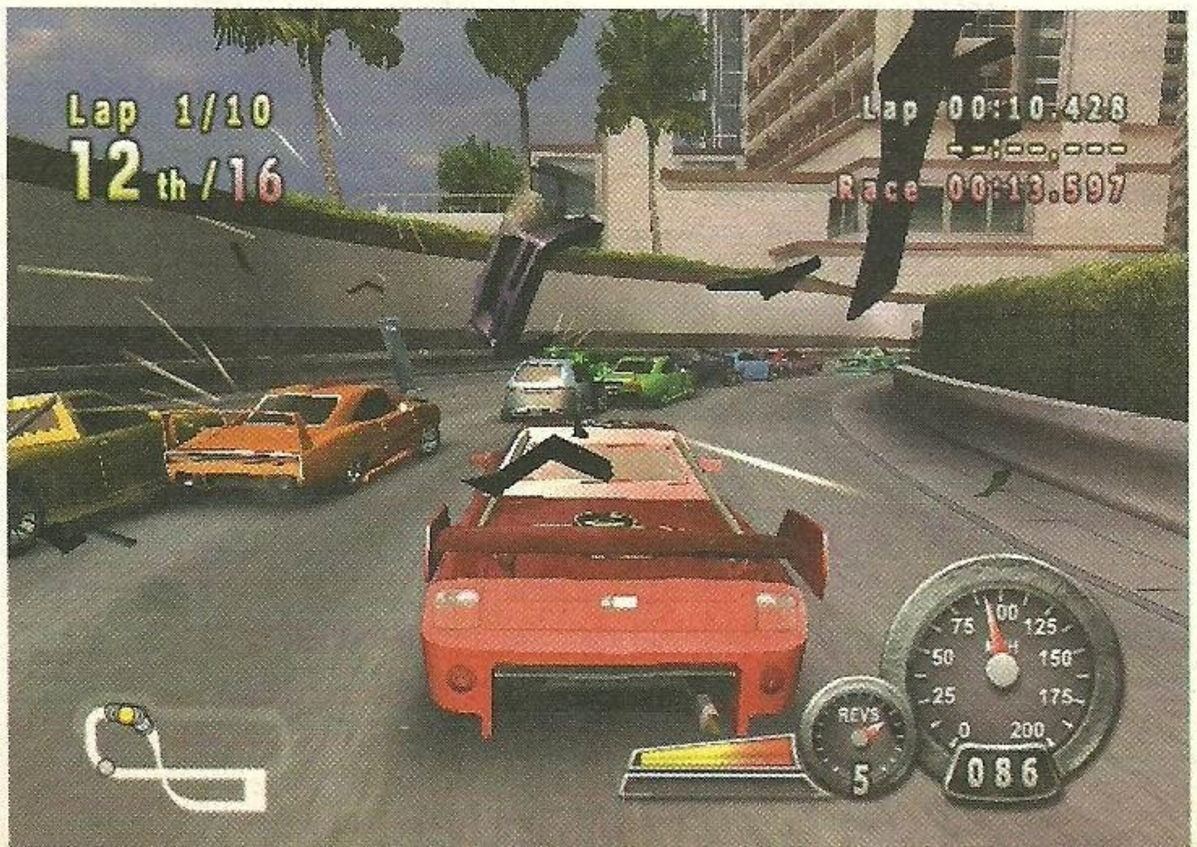
PS2, Xbox — Trzecia liga crashracerów.

- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Climax
- **Liczba graczy:** 1-2 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

4.5

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor, Live!



Dobre: Że można grać kotkami i świnkami, czyli obiema stronami konfliktu. Spora odmiana.
Złe: Że nic się nie trzyma kupy i gra rozłazi się w szwach trochę. Nie ma charakteru. Po prostu dobre rzemiosło.
Brzydkie: Postacie spokojnie mogłyby być ładniejsze. Nie przekonują do siebie.

BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE

JAKIŚ CZAS TEMU ODKRYTO NA WYSPACH BRYTYJSKICH GRÓB CZŁOWIEKA SPRZED 9000 LAT

I nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie poddano szkieletu badaniu DNA. Poproszono też ludzi z okolicy o dostarczenie DNA (włosów) do analizy, czy ten, kto był uśmiercony ma genotyp choć trochę podobny do tego, który mają tam ludzie dziś. Wiadomo, że przez 9000 lat ludzie się przemieszczają. I co się okazało? Że prastary ów trupek był w prostej linii przodkiem nauczyciela, który w miasteczku uczy fizyki. Cóż – pewne rzeczy są stałe po prostu, prawda? Ja zaczynam odkrywać kolejną prawdę dotyczącą stałości. Seria Blinx, to chyba seria stracona. Nie wiem czy da się cokolwiek w tej kwestii zrobić. Widać, że chłopaki się starają, gną, gimnastykują, kombinują i nic. Kolejna, druga już gra i gorsza od poprzedniej, chociaż więcej się w niej dzieje. Jak to możliwe?
W 2002 roku zapowiadano Blinxa, jako pierwszą grę 4D. Superplatformer na supernowoczesną konsolę. Blinx the Timesweeper opowiadać miał o losach kotka (Blinxa właśnie), który potrafi manipulować czasem. Stąd owo 4D. Kotek miał mieć możliwość cofania, przyspieszania, zatrzymywania czasu. A także nagrywania i tym podobnych – jeśli pomyślicie o świecie, jak o wielkim wideo, to załapiecie o co chodzi. Były obrazki, były cudowne zapowiedzi i było podniecanie się, że w okularkach

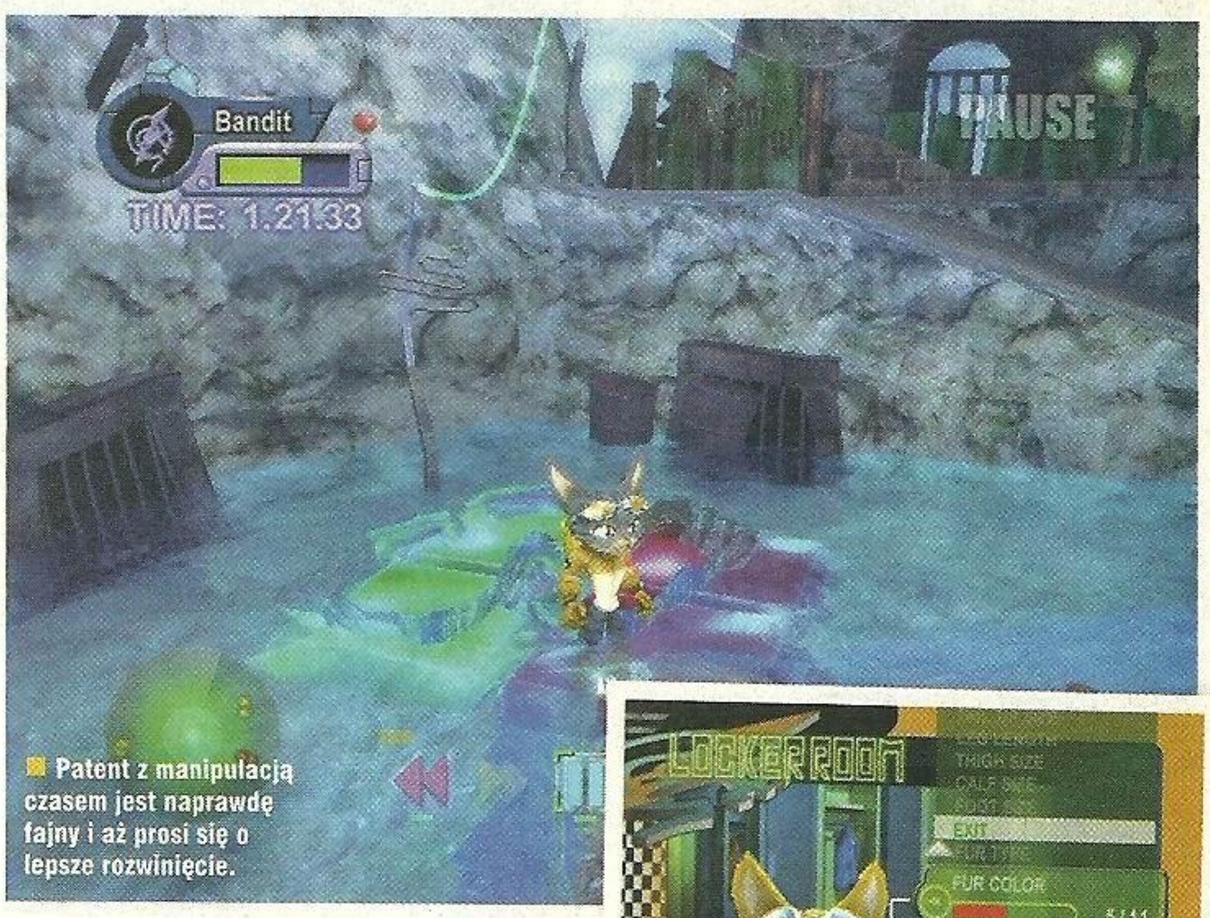
DLA LUDZI O MOCNYCH NERWACH

Do ramki proponuję przystąpić po lekturze recenzji. Otóż Blinx 2 nazywa się „Masters of Time and Space", czyli Władcy Czasu i Przestrzeni. Odnosi się to do kotków, które rządzą czasem i świnek, które rządzą przestrzenią (choć motyw granatu z czarnymi dziurami jest tu dość dyskusyjny). Skoro więc rządzenie czasem w pierwszej części gry pozwoliło określić ją jako pierwszą grę 4D, to rządzenie czasem i przestrzenią?... No... No... Oczywiście 5D! Co za bzdura! Proponuję geniuszom promocji, żeby zrobili grę 6D – która wreszcie zarządzi scenariuszem i postaciami, 7D rządzącą projektami poziomów, 8D zarządzi tymi wszystkimi patentami, które razem nic grze nie dają, a w końcu 9D i 10D, czyli Blinx, który rządzi rynkiem platformówek. Powodzenia, geniusze.

Blinxa odbija się świat wokół. No i w ogóle, że Blinx stanie się maskotką Xboxa, jak Mario jest maskotką Nintendo. Taaa, jasne. Gra okazała się niezła, ale zabił ją szeroko rozumiany „brak tego czegoś". Podobnie część drugą. Tym razem wracamy do świata zamieszkiwanego przez kotki i świnki. Kotki potrafią manipulować czasem i walczą odkurzaczami. Świnki próbują bez przerwy podkradać Kryształy Czasu i wykorzystać je niecnie. W końcu tak też się dzieje. Wielki Kryształ czasu zostaje nadpsuty (zupełnie nieopatrznie) i świat zmierza ku katastrofie. Świnki atakują, kotki się bronią i próbują jakoś zaradzić tragedii, a my tym wszystkim sterujemy. Gra jest zręcznościówką z osobnymi trybami dla pojedynczego i kilku graczy. Lecz o ile w przypadku wielu gier można mówić o wzroście miodności ze względu na tryb multiplayer, o tyle tu trudno się jakoś do niego przekonać. Ale po kolei. Tryb „story", czyli realizowanie misji. Można przechodzić samemu albo z kolegą. Właściwie nie ma wielkiej różnicy. Bajer polega na tym, że ani razu w grze nie zagramy tytułowym Blinxem. Jegomościa owego widujemy jedynie czasem w scenkach między akcjami. Biega gdzieś ciągle i coś załatwia. Widać autorzy posunęli się tu dalej niż Kojima w MGS2, bo tam można było chociaż chwilę Snake'iem pograć. Kim więc gramy? Gramy oddziałem kotków, który przed misją sobie kreujemy. Dowódca i trzy inne zwierzaczki naszego gatunku, którym możemy wybrać stroje, wygląd pyszczków, sylwetki, itp. Tony, tony możliwości. Lepiej jak w „simsach". Ponieważ – uwaga, nowość – w Blinx 2 będziemy też grać świnkami, wszystko to dotyczy także świnek. Najpierw jednak kotki.

Rozgrywka podobna, jak poprzednio. Biegamy z odkurzaczem wsysając różne przedmioty (śmieci) porozwalane po poziomach: lodówki, szafki, beczki, itp. Są też skrzynki, które rozwalać możemy sprawnym walnięciem odkurzacza, a w skrzynkach znajdźki: bomby, kartoniki mleka, itp. Mleko odnawia nam energię, a cała reszta niespodzianek wsysanych do odkurzacza służy do późniejszego wydmuchiwania ich i strącania wrogów. Tu logiczne, że takie na przykład bomby są lepsze niż rzucona lodówka. Jest opcja autocelowania, więc nie będzie z zabawą żadnego problemu. Na czym polega natomiast wpływanie na czas? Głównie na wyłapywaniu z zabitych potworków kryształów czasu i używaniu ich. Na przykład pauza daje możliwość zatrzymania wszystkiego na chwilę. Po co? Żeby prześlizgnąć się między kamieniami w lawinie, czy żeby ominąć pocisk. Opcja cofania pozwala na przykład na odbudowywanie popsutych elementów, choćby mostków oraz mechanizmów. Stajemy, inwestujemy w cofnięcie czasu i na naszych oczach mostek ze zgliszcz wraca do dawnej postaci. Nieco inaczej gra się świnkami. Świnki głównie przekradają się między kotkami, więc ich zdolności specjalne ograniczają się do ninjaskich patentów: mogą rzucać skórki od banana, żeby kotek się wywalił i stracił przytomność. Mogą kotka usypiać, mogą rzucać granaty z czarnymi dziurami, czy wreszcie samobieżne kukiełki udające świnki, za którymi koty rzucają się w pościg. Ot, tak to wygląda. Co więc w grze jest nie tak? Głupota przeciwników, głupota kolegów z drużyny (którzy – przysięgam – do niczego się nie przydają), bezsens grania we dwie osoby (jest nudno). Zagadki, które ktoś nam ciągle wyjaśnia, więc dosłownie nad kilkoma możemy się sami zastanowić. Zupełnie średnia grafika i absolutny brak napięcia w grze. Wszystko jedno kto, z kim i kiedy. Żałosna gra aktorska ludzi podkładających głosy. Zupełnie, ale to zupełnie nic nadzwyczajnego nie wyszło z tego tytułu. Naćkano tam różnych dziwactw bez żadnej przewodniej myśli, bez dopracowania, bez serca zupełnie. Szkoda, bo patent z manipulacjami czasem wciąż ma potencjał. Wciąż jest to jednak potencjał niewykorzystany.

Grabarz ■ ■



■ Patent z manipulacją czasem jest naprawdę fajny i aż prosi się o lepsze rozwinięcie.

Xbox — Blinx powraca, ale nie wnosi nic nowego.

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Artoon
- **Liczba graczy:** 1-2

Wykorzystuje: -

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

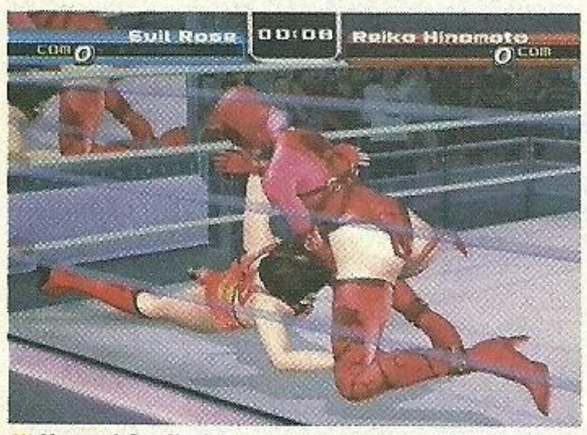
7.2

■ I jesteśmy już pewni, że Microsoft nie zamierza uczynić z Blinxa maskotki Xboxa.

■ Porównując grafikę Blinxa 2 do takiego Strangera... Khem... Nie ma porównania...

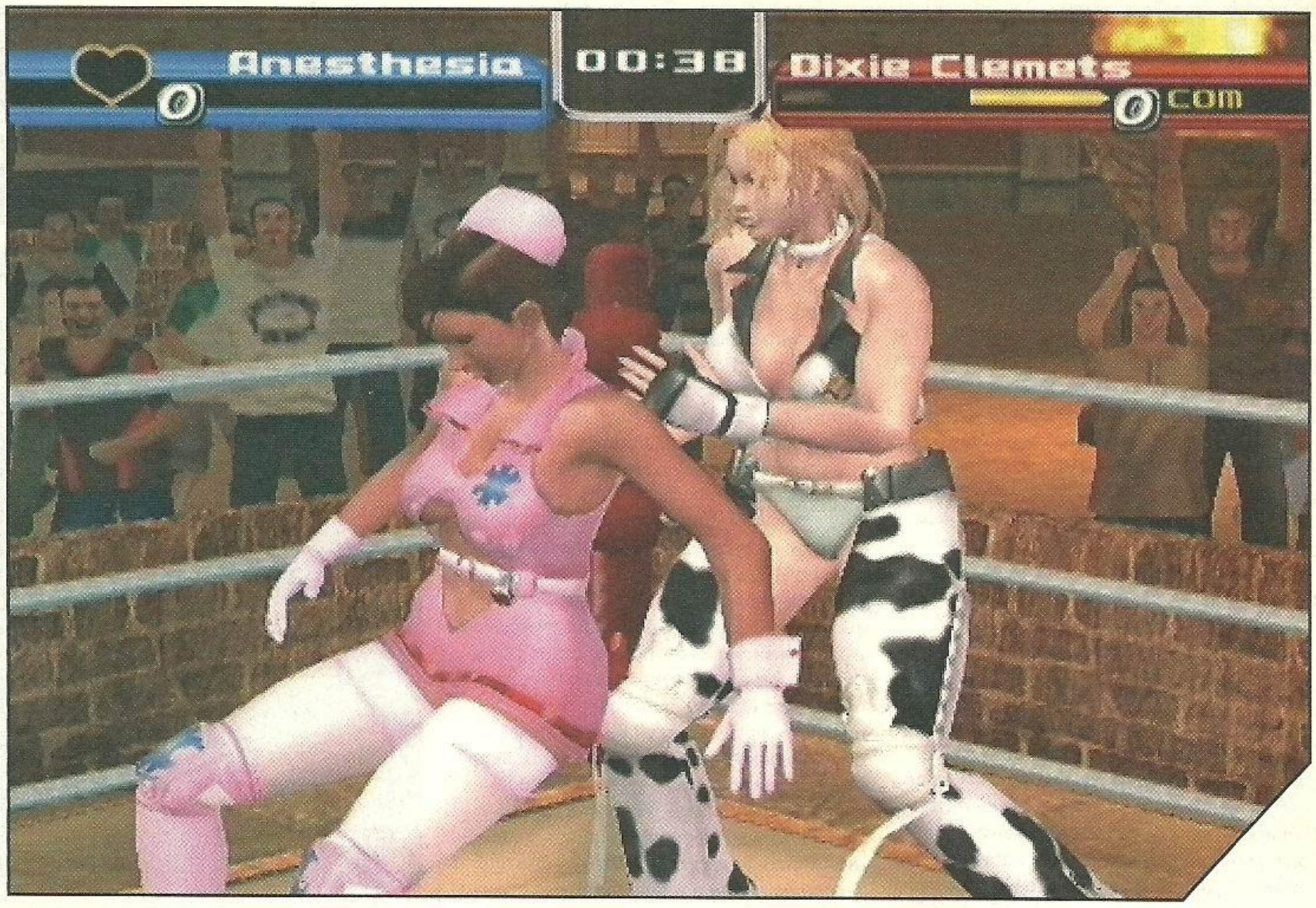
- **Dobre:** Ładna grafika, masa śmiechu, absurdalna fabuła i mnóstwo roznegliżowanych wirtualnych panienek.
- **Złe:** Mało trybów zabawy i ogólna prostota. Szybko się nudzi.
- **Brzydkie:** Tylko areny, bo do żerowania na niskich instynktach nie można się czepiać – to normalka w rozrywkowym biznesie.

Prezentacja atrybutów przed walka. Pani w krowim stroju wydaje się mieć dość znaczną przewagę.



Uwaga! Spoiler! Pani w czerwonym stroju właśnie katuje swoją siostrę... Znowu ta przemoc w rodzinie.

Normalnie prawie jak w „Balladzie o lekkim zabarwieniu erotycznym"...



RUMBLE ROSES

DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL W KLIMATACH WRESTLINGU I SADO-MASO? BRING IT ON!

Pierwsze, co przyszło mi na myśl po kontakcie z **Rumble Roses** to filmy klasy B – zabawne i rozrywkowe na swój specyficzny, tandetny sposób. Rumble Roses to właśnie film klasy B wśród gier. Żeruje na najniższych męskich instynktach, czyli oczywiście na pokazywaniu półnagich lasek bijących się pomiędzy sobą. Najlepiej w błocie. Budzi też masę śmiechu, bo jest tak schematyczna i absurdalna, a wrestlerki tak stereotypowe, że po prostu nie można się nie śmiać. Wyobraźcie to sobie zresztą sami – jest tu na przykład nauczycielka w obowiązkowych okularach i nie mniej obowiązkowej minispódniczce, która zaczęła walczyć, ponieważ chce przekonać swoją uczennicę do powrotu do szkoły. Uczennica również oczywiście walczy i jest typową zbuntowaną nastolatką. Jest tu także laska ninja, kilka słodkich panienek (w tym indianka), zwariowana pielęgniarka, laska w stroju diabełka (full sado-maso) oraz... Finałowa przeciwniczka – zcyborgizowana superwrestlerka. Historyjki i motywacje zawodniczek są tak nieskrępowanie idiotyczne, że po prostu nie da się zareagować inaczej, jak gromkim śmiechem. Mam nadzieję, że twórcy bawili się równie dobrze przy wymyślaniu tak absurdalnych osobowości, jak ja podczas ich odkrywania.

Kolejne eksplozje śmiechu wywoływały u mnie wszelkie „seksowne" ujęcia kamery. DOA: XBV może się schować przy Rumble Roses – nie ma tu nawet jednej minuty bez zbliżenia na trzęsące się tylki, podskakujące piersi lub... No tak, muszę to powiedzieć – krocza walczących panienek. Zaczyna się już podczas 'wejściówki' każdej z nich, a podczas walki wcale nie jest gorzej. Kilka ciosów i chwytów jest tak obscenicznych, że nie zdziwiłbym się, gdyby Ojciec Prowadzący publicznie potępił **Rumble Roses** na falach najświętszej ze stacji radiowych. A ja nawet teraz nie mogę powstrzymać się od śmiechu. W każdym razie jest to jedyna gra na PlayStation 2, w której obejrzycie panienki mogące konkurować „wyposażeniem" z divami Tecmo i bijące na głowę te z WWE SmackDown! vs RAW.

A skoro już przy SmackDownie jesteśmy to **Rumble Roses** jest uboższą pod względem grywalności i rozbudowania wersją tamtej gry. Taką bardziej mainstreamową. Nad jej stworzeniem pracowali bowiem spece od gier wrestlingowych z Yuke's i zastosowali bardzo podobny system walki, ale właśnie uproszczony, tak żeby przeciętny gracz mógł bez problemu wykonać wszystkie akcje. Ma to swoje plusy, gdy do zabawy zaprosimy kumpla, ale też minusy, gdy chcemy bawić się samemu. Niestety, wszystkie chwyty można poznać w kilku walkach, a tych też nie ma zbyt wielu rodzajów. Ot, zwykła walka, walka o pas mistrzowski oraz nieodzowna walka w basenie pełnym błota. Jest jeszcze Story Mode, ale bliżej mu w rzeczywistości do czegoś w stylu trybów Arcade z bijatyk. Pomiędzy walkami oglądamy krótkie animacje, z których dowiadujemy się „zawiłości" fabuły, a na końcu czeka boss płci żeńskiej zcybrogizowanej.

Jak na możliwości PlayStation 2 dziewczyny wyglądają naprawdę świetnie. W ich wygląd i animację włożono naprawdę dużo pracy. I szkoda, że równie dużo wysiłku nie poszło w stworzenie ciekawych aren, bo w zasadzie jest tu tylko walka w błocie na plaży oraz kilka ringów w rozmaitych, ale niezbyt wyszukanych halach. Ale ogólnie grafika to najmocniejszy punkt **Rumble Roses** – polygonalne krągłości się nie łamią, animacja nie zwalnia i tylko brak antyaliasa czasami kłuje w oczy. Aha, nasz ulubiony Odpust Coordinator tym razem zaczepił się w Konami – design strojów momentami po prostu zabija śmiechem i bezguściem.

O ile grafika wybija się dość znacznie ponad przeciętność, tak cała sfera audio **Rumble Roses** pozostaje na poziomie fabuły, czyli kina klasy B. Szczególnie rzuca się to w uszy, gdy słuchamy tekstów naszych bohaterek. Przypominają się normalnie czasy pierwszego Residenta oraz House of the Dead. Ale w sumie dobrze wpisują się w niedorzeczny klimat gry. Muzyka też pasuje – trochę rocka, j-popu, rapu i wielu innych gatunków – w zależności od tego, która z panienek właśnie wychodzi do walki. Jak już wspominałem, **Rumble Roses** nie może pochwalić się wielkością, jeżeli nie liczyć oczywiście wielkości niebieskich oczu zawodniczek. Dwadzieścia dwie postacie to w rzeczywistości jedenaście wrestlerek plus drugie tyle ich wariacji w innych strojach, z innymi włosami oraz odmiennymi finisherami. Dwa tryby gry – Exhibition i Story również nie dostarczą zbyt wiele rozrywki. Ukończenie Story jedną z wrestlerek nie powinno zająć więcej niż kilkadziesiąt minut i tylko gracze z ambicjami, którzy będą chcieli odkryć wszystkie dodatkowe stroje dla każdej z zawodniczek pobawią się dłużej niż kilka godzin. Czeka ich niestety sporo nudy podczas walk, bo szybko popadną w schemat – konsola nie stawia jakiegoś większego oporu i nie trzeba specjalnie kombinować, żeby dowalić sterowanym przez nią dziewczynom. W duecie zabawa jest niezła, ale gra jest nieco zbyt ofensywna, więc ciężko mówić o jakichś taktykach – liczy się tylko buttonmashing.

Mimo tego, że gra się fajnie i można się pośmiać ze stereotypów na temat tego, co jara przeciętnego faceta to ciężko mi polecić **Rumble Roses** – oprócz wirtualnej golizny oferuje niewiele, więc jeżeli nie skacze Ci ciśnienie na widok animowanych piersi i tyłków to bawić będziesz się marnie.

Marcellus ■ ■

A GDYBY TAK... SEXTELEFON

Anesthesia to szalona pielęgniarka w typie dominującym, chcesz brutalnego badania? Ona zapewni nawet więcej! Natychmiast dzwoń pod 0-700 ANESTHESIA. A może wolisz zbuntowaną, nastoletnią uczennicę? Candy Cane jest ruda i ognista. Zadzwoń pod 0-700 CANDY CANE. Evil Rose ma coś dla wielbicieli naprawdę ostrej zabawy – lubisz pejcze, obcisłe skórzane stroje i kobiety nie znoszące sprzeciwu? Dzwoń teraz pod 0-700 EVIL ROSE. Nie odrobiłeś lekcji i chcesz być ukarany? A może chcesz nauczyć się czegoś nowego? Miss Spencer zna wszystkie sztuczki – 0-700 MISS SPENCER. Jesteś silnym mężczyzną? Właśnie takiego potrzebuje młoda i niedoświadczona Reiko! Dzwoń już teraz – 0-700 REIKO HINOMOTO. Marzysz o Beyonce? Aisha jest jej dawno zaginioną siostrą bliźniaczką – dzwoń 0-700 AISHA.

PlayStation 2 — Wrestlingowe DOA: XBV

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Yukes
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.5

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

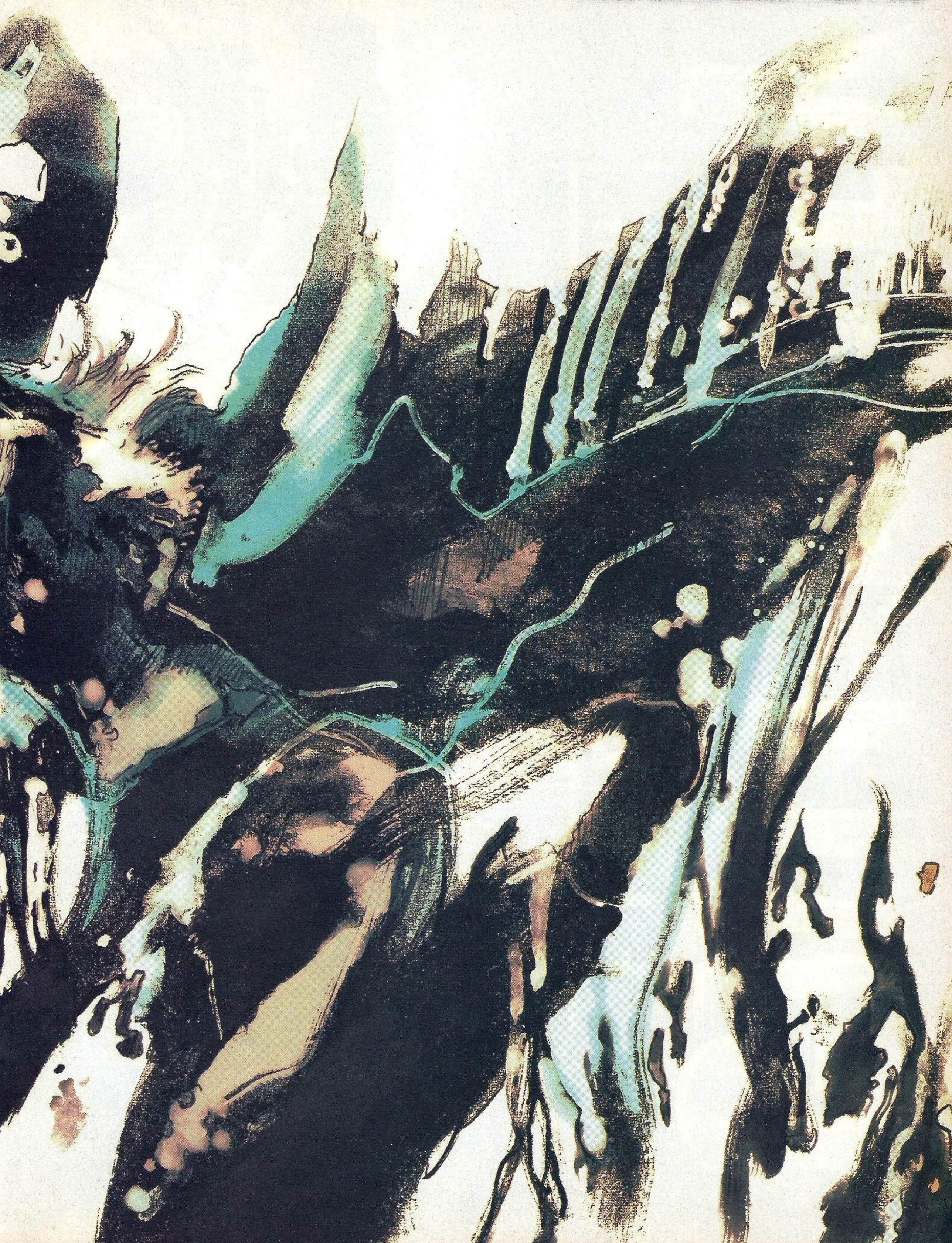
CALL OF DUTY™

FINEST HOUR™

© 2004 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty and Call of Duty: Finest Hour are trademarks of Activision, Inc., and its affiliates. All rights reserved. Developed by Spark Unlimited, Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

NEO PLUS

MGS3 SNAKE EATER . NEO PLUS



BACKYARD WRESTLING 2
THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

KONTRATAK PODWÓRKOWYCH WRESTLERÓW

Najwyraźniej pierwsza część tego crapu sprzedała się na tyle dobrze, że ktoś wpadł na pomysł stworzenia sequela. Na moje nieszczęście. Wasze nie, bo nie musieliście w to grać i najpewniej nie zagracie, jeżeli nie będziecie do tego zmuszeni. Siłą.

Backyard Wrestling 2 najkrócej można podsumować tak: to samo, co poprzednio tylko więcej. A że poprzednio było fatalnie to już wiecie, czego się spodziewać. Super.

A miało być tak pięknie – wrestling podwórkowy to, jak sama nazwa wskazuje, ulubiona zabawa tej części amerykańskiej młodzieży, którą fascynuje wrestling, szczególnie w wydaniu hardcore – jak kiedyś federacja ECW na przykład. Młodzieńcy dzielnie okładają się krzesłami, skaczą z dachów garaży na stoły i ogólnie katują się bez litości, umiaru i umiejętności. W pierwszej części właśnie wrestlerzy podwórkowi byli na pierwszym planie i to ich akcje prezentowane były we wszelkich filmikach. Tym razem jest inaczej – w grze oprócz Insane Clown Posse pojawiają się wrestlerzy znani z ECW i WCW – między innymi Sandman, Vampiro, New Jack i jeszcze kilku innych hardcore'owych szaleńców. Tyle, że jedynym argumentem pro jest w tym wypadku możliwość obejrzenia teledysków z ich najbardziej spektakularnymi walkami – jak choćby tej, w której dwóch masochistów okłada się bez litości jarzeniówkami i w sumie tłuką ich na sobie i sobą przynajmniej kilkadziesiąt. Kontrargumentem jest zaś sama gra oraz to, że takie filmy można spokojnie kupić sobie na DVD w USA i jest tam tego towaru więcej i w lepszej jakości. Jak zapewne wyczuliście tematu samej gry staram się unikać, ale chyba nie mam już specjalnie wyjścia.

No dobra – wszystkie grzechy poprzedniej części powróciły. Walka nie przypomina niczego, co mogłoby kojarzyć się z wrestlingiem. Nawet podwórkowym. Ot, po wrzuceniu na miejscówkę w stylu tytułowego podwórka, baru fast food, złomowiska i tym podobnych dwóch kolesi rozpoczyna młócką. Chaotyczną ponad wyobrażenie i ponad ludzką wytrzymałość. O ile w grach wrestlingowych można trochę pokombinować, ma się jakąś kontrolę nad postaciami, tak tu przeciwnik zachowuje się jak kurczak z obciętą głową – biega po okolicy bez celu, czasami coś zgarnie i rzuci w naszym kierunku, podbiegnie dwa kroki w lewo, potem pięć w prawo, dwa do tyłu, jeden do przodu i tak sobie radośnie zasuwa. Czasami wlezie na jakieś podwyższenie i zejdzie, czasami zaatakuje znikąd. Teoria chaosu normalnie.

Z naszym koleżką też nie jest lepiej – połowa ataków idzie w kierunkach zupełnie niezaplanowanych, wchodzi, gdy nie powinna, albo przenika bez efektu. Przeciwnika nie można sobie w żaden sposób przygotować do wykonania jakiejś efektownej akcji, a na dokładkę walki kończą się nokautami, a nie położeniem na łopatki. Porażka na całej linii, do czego wybitnie przykłada się fatalna detekcja kolizji zarówno z przeciwnikami, jak i z najważniejszymi rzeczami dramatu, czyli rozmaitym sprzętem wypełniającym miejscówki. Nawet Havok nie pomoże, gdy programiści nie potrafią go wykorzystać. Co to za zabawa, gdy stół, na który wpadł mój koleżka pęka pod uderzeniem pięścią – w SmackDown! trzeba do tego naprawdę mocnego rzutu, a tu wszystko leci w drzazgi przy najmniejszym puknięciu. Nędza, zero siły i efektu. Na dokładkę bronie są wielorazowego użytku w związku z tym jednego z przeciwników okładałem aż do nokautu jakimś kijaszkiem przez połowę walki. Tak na oko przynajmniej dwadzieścia razy dostał w cymbał i nie potrafił nic z tym zrobić – AI wzorowe po prostu, a i rozwiązania słabe. Aha, to że trochę ulepszono system rzutów i czasami nawet da się przeciwnikowi sprzedać jakiegoś powerbomba nie wnosi wiele do zabawy – to bezmyślna masherka, w której przeciwnicy nie potrafią się bronić, za to skutecznie obrzydzają zabawę. Między innymi wyglądem. O ile same miejscówki wyglądają znośnie to postacie wrestlerów są koszmarne. Kanciaste, grubo ciosane i niezgrabne. Zazwyczaj szczycę się tym, że potrafię rozpoznać twarz wrestlera w grze, ale tutaj kiepsko mi szło – na przykład Sandman podobny jest bardziej do jakiegoś zombiaka niż do siebie.

Debil z resztkami krzesła nie ma szans z łysym przeziomem. The Puke!

Masz ochotę na frytki, mała? Proszę bardzo, razem z gorącym olejem... hehe.

Soundtrack jest może i znośny momentami, ale odgłosy walki to katastrofa. Kurde, jak przypieprzę kolesiowi krzesłem w łeb to chcę to usłyszeć i poczuć w trzewiach, a tutaj jakieś marne stukanie słychać. W SmackDown! czuć każdego wypłaconego lepa, że o Def Jam: Fight for NY nie wspomnę, a to jest przecież gra, do której najbliżej **Backyard Wrestling 2** pod względem ogólnego klimatu rozrywkowego wrestlingu z wykorzystaniem przedmiotów i otoczenia. Tylko z wykonaniem coś nie poszło i wyszedł niegrywalny kalafior, który odrzucił mnie po kilkudziesięciu minutach wyjątkowych męczarni podczas grania i kilku przyjemnych minutach oglądania filmików. Trzymam kciuki za to, żeby kolejna część nigdy nie powstała.

Marcellus The Puke ■ ■

PS2 i Xbox — Crapyard Wrestling 2

- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Paradox Ent.
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor 2

3.2

Świetna pozycja dla fanów trudnych wyścigów. Polecamy.

TOCA PRO RACE DRIVER 2

A JEDNAK NIE TYLKO NA XBOXA

Codemasters wydali najnowszą część swojej serii o wyścigach samochodowych na PlayStation 2 pół roku po premierze wersji na konsolę Microsoftu. Wersja Xboxowa to kawał świetnego racera. Gra wymagająca, ładna i satysfakcjonująca. Jak wypadła na konsoli Sony? Przy konwersji obawiałem się przede wszystkim o stronę techniczną tego produktu. Czułem w kościach chrupiącą animację, tragiczną grafikę i widoczne wszędzie przypomnienia, że PS2 to słabsza technologicznie i trudniejsza w programowaniu maszyna. Na szczęście moje obawy okazały się absolutnie bezpodstawne, a gra przyjemnie mnie zaskoczyła. Animacja jest płynniuteńka, nic się nie dorysowuje ani nie chrupie. Grafika także prezentuje poziom, z którego posiadacz PS2 będzie zadowolony. Nie jest to może ścisła pierwsza liga, ale naprawdę nie ma się czego wstydzić. Modele samochodów są duże i ładne, choć mam zastrzeżenia do zniszczeń – przytrzesz samochodem o bandę i pękają Ci tylne światła? Hmm... Trasy wykonane są tak, jak powinny, ciężko tu jednak oczekiwać Bóg wie jakiej grafiki – tory wyścigowe to wszak nie miasta w godzinach szczytu.

Jeśli chodzi o samochody, jest ich prawdziwe multum. Wspominał już o tym Marceli, ale nie mogę tego faktu nie zaakcentować. Ilość klas pojazdów jest porażająca. Od klasyków pokroju Jaguara E czy AC Cobra, przez nowoczesne auta sportowe jak Aston Martin DB7, japońskie samochody klasy GT (Skyline, GTO), niemieckie samochody turystyczne, wyścigowe pickupy, wielkie ciężarówki, samochody WRC, po terenówki do rally-crossu. Z dziką ekstazą odnotowałem możliwość ścigania się moim ulubionym prototypem – Fordem GT90. Każdy pojazd inaczej się prowadzi, a odkrywanie tajników jazdy konkretnym modelem to jedna z najfajniejszych rzeczy w tej grze.

Jeśli Gran Turismo jest encyklopedią samochodów, to TOCA jest encyklopedią torów. Blisko pięćdziesiąt prawdziwych obiektów, z najróżniejszych zakątków świata, odwzorowanych w najdrobniejszych szczegółach robi wrażenie. Recenzowana wersja zawiera dodatkowo tor Catalunya, na którym rozgrywane jest m. in. Grand Prix F1 Hiszpanii, którego próżno szukać w wersji na konsolę Billa.

TOCA nie jest pozbawiona wad. Szczególnie denerwujące są dwie. Pierwsza, to rajdy. Marcellus pisał, że są gorsze od reszty wyścigów. Ja napiszę więcej – są zwyczajnie cienkie. Niestety, wielka szkoda, że firma z której stajni pochodzi seria Colin McRae Rally zastosowała tutaj tak dziwaczny model fizyczny. Samochód zachowuje się jakby ważył góra 50 kilogramów – po każdej hopce frunie pod niebiosa. Druga rzecz natomiast tyczy się poziomu trudności. Nie tylko jest wysoki, jest też sztucznie podbijany. W TOCA łatwo utrzymać pozycję – ciężko natomiast choć o jedną ją podnieść. Wyścigi są krótkie i trwają dwa, trzy okrążenia (praktycznie nic, kiedy porównamy to z prawdziwymi wyścigami na kilkadziesiąt kółek). W każdym pucharze do wykonania są pewne cele, np. wyprzedzić dwóch konkretnych kierowców. Wszystko będzie świetnie, dopóki nie zorientujecie się, że Wasi adwersarze zawsze startują np. z pierwszych dwóch miejsc, a Wy z dziesiątego. Nie można na to niestety w żaden sposób wpłynąć, gdyż w karierze niestety brak jest kwalifikacji! Macie dwa kółka, aby wyprzedzić całą stawkę. Nie ma to już nic wspólnego z prawdziwymi wyścigami. Wtedy wszystko sprowadza się do wręcz perfekcyjnej jazdy i modlenia się, aby ktoś z czołówki popełnił błąd. Niespecjalnie to uczciwe rozwiązanie. O dziwo brak kwalifikacji tyczy się tylko trybu kariery, w innych jest dostępna.

A jednak Pro Race Driver 2 to kawał świetnego symulatora. Ma swoje minusy, ale plusów zdecydowanie więcej. Wszyscy fani poprzednich części serii nie będą zawiedzeni. Zastanów się ile nerwów i godzin treningu jesteś w stanie poświęcić, aby czerpać z tej gry przyjemność. Jeśli szukasz gry łatwej i przyjemnej, takiej do „wskoczenia" na chwilkę, to nie ten adres.

Blizzard Beast ■ ■

Wersja na PlayStation 2 zawiera tryb online - ścigać może się do ośmiu graczy jednocześnie.

PlayStation 2 — Cierpliwi - kupować, niecierpliwi - z daleka.

- **Wydawca:** Codemasters
- **Producent:** Codemasters
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

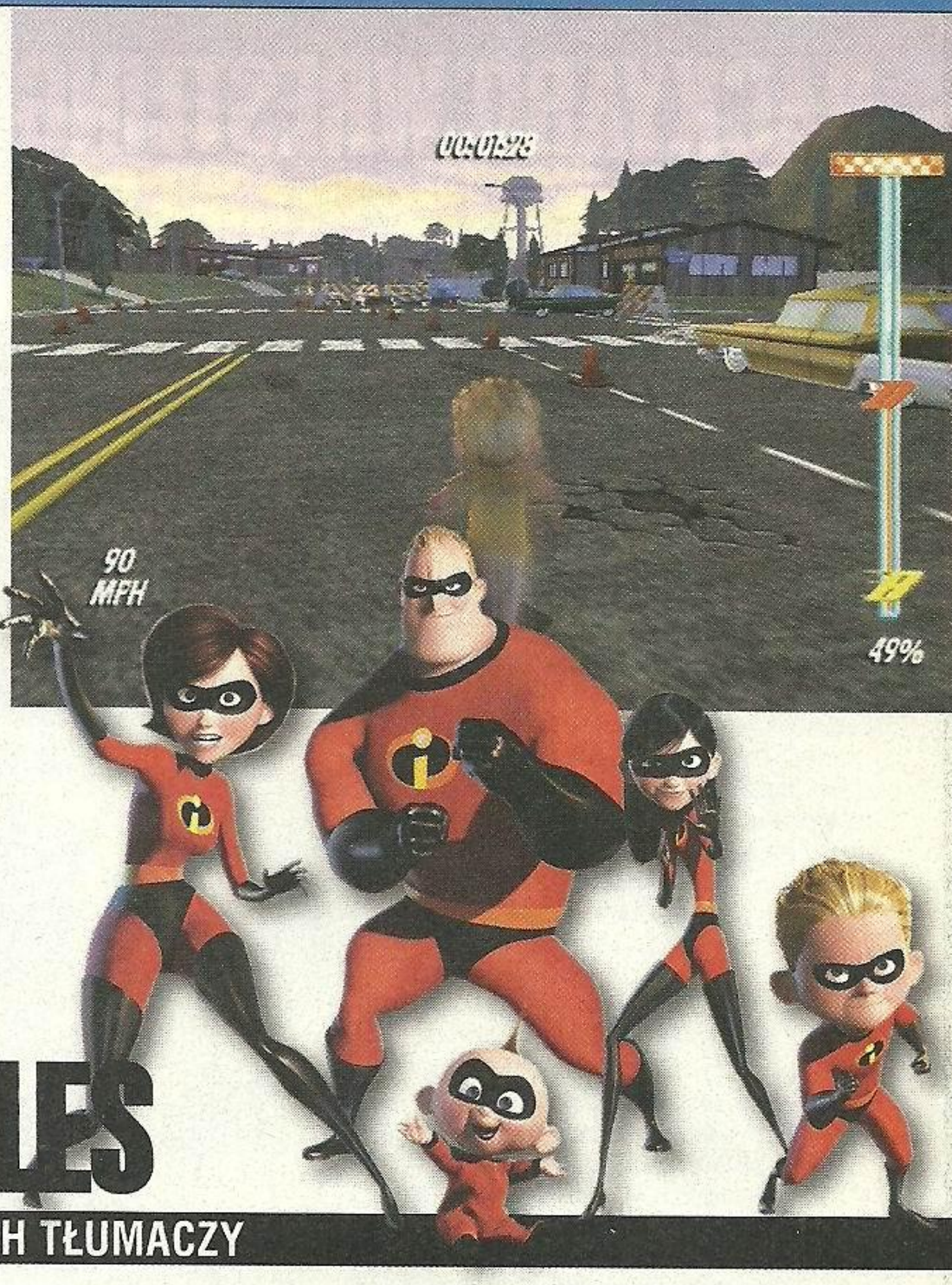
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor

8.5

- **Dobre:** : Przyjemne postacie, lekki scenariusz, zabawna komiksowa otoczka.
- **Złe:** Zbyt krótko działające moce bohaterów, dość kiepska orientacja w walce, słabe poziomy Dasha.
- **Brzydkie:** Uproszczenia niekiedy są wskazane, ale raczej nie w grach video.

Bob Iniemamocny może pochwalić się najładniejszymi i najbardziej zręcznościowymi misjami w grze. Szkoda, że sama zabawa jest raczej płytka.



THE INCREDIBLES

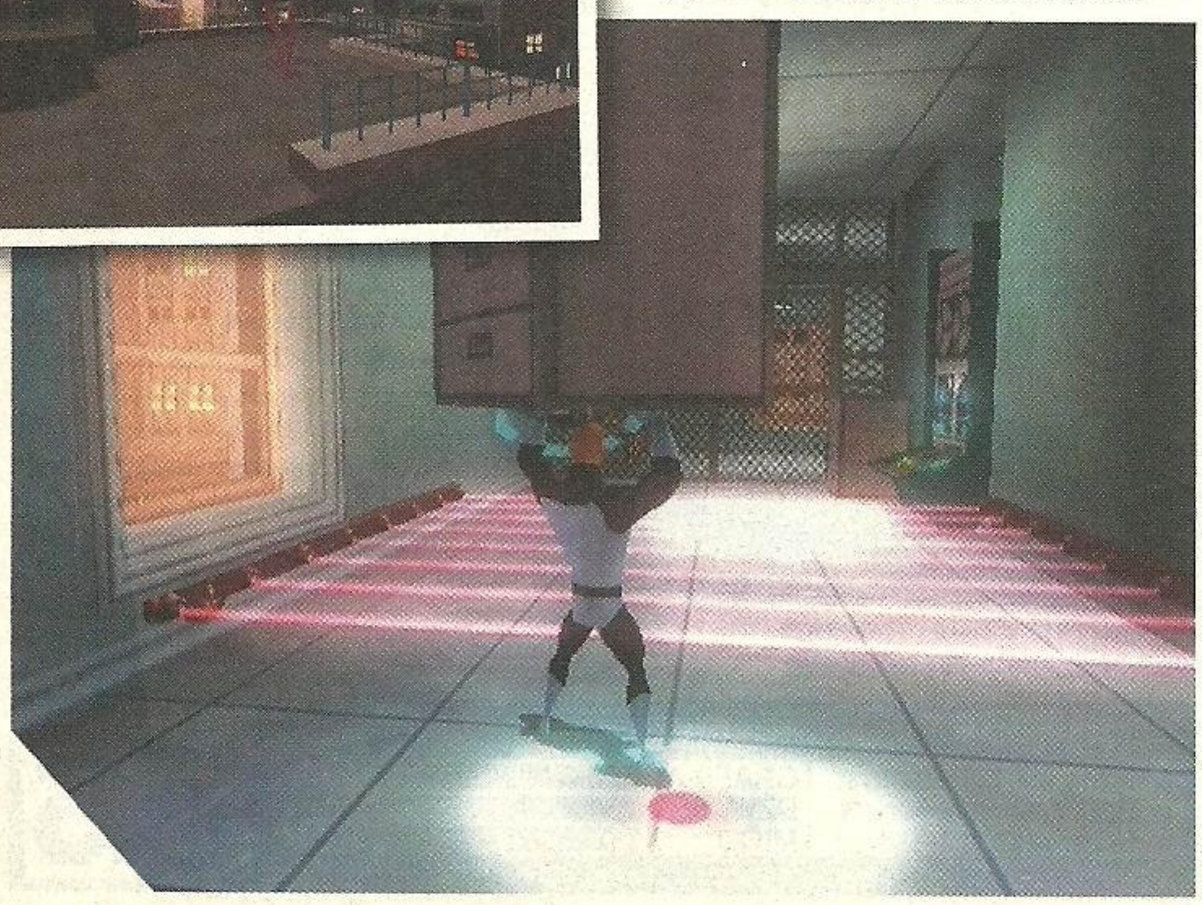
INIEMAMOCNI – OFIARAMI POLSKICH TŁUMACZY

Poznajcie Iniemamocnych, najnowsze dzieło utalentowanej wytwórni Disney's Pixar Film, które w listopadzie tego roku zawitało na ekranach kin. Tytułowa rodzinka, poza oczywistym skrzywdzeniem ze strony naszych rodzimych tłumaczy, to emerytowane supermałżeństwo, które piętnaście lat temu zmuszone było zaprzestać ratowania świata i obecnie spokojnie żyje sobie w domku na przedmieściu. Ich młodziutka córka i szczylowaty synek nie mają pojęcia, czym przed latami zajmowali się rodzice, ale na horyzoncie pojawia się kolejna okazja, aby superbohaterowie powrócili do gry. Problem w tym, że przez piętnaście lat Bob nieco się zaniedbał (wydatny brzuszek tatusia robi swoje), a Helen też nie jest tak sprawna, jak kiedyś. Film, to blisko dwie godziny dobrej zabawy, momentalnie też pojawiły się jego konwersje na wszystkie znane platformy do gier. Grupa Heavy Iron Studios dość sprawnie przeniosła klimat Iniemamocnych do konsolowych czytników, zgubiła jednak po drodze tych kilka elementów, dzięki którym recenzenci stawiają wysokie oceny i szczerze polecają opisywane gry.

The Incredibles na pierwszy rzut oka wydaje się dziecinne i nieco przekolorowane, ale w rzeczywistości jest to wysokobudżetowa produkcja z bardzo dokładnie odtworzonymi modelami postaci i świetną ścieżką dźwiękową. Usłyszymy tu tak znane gwiazdy kina, jak choćby Holly Hunter, czy Samuela L. Jacksona. Bardzo udaną rolą popisał się zwłaszcza nasz czarnoskóry madafaka, pełniący w grze rolę pomocnika gracza, bogato udzielającego się w najprzeróżniejszych samouczkach.

The Incredibles to trójwymiarowa platformówka, w której przyjdzie nam kierować naprzemian całą sympatyczną rodzinką. A ponieważ zarówno ojciec, jak i mamuśka, czy szybko włączające się do gry dzieci charakteryzują się całkowicie odmiennym zestawem mocy, gra nabiera przez to pewnej różnorodności i nie nudzi się po kilku ukończonych poziomach.

Bardzo pozytywne wrażenie już na wstępie powinna wzbudzić cieplutka i kolorowa grafika. Nie jest może maksymalnie wypasiona w szczegóły, czy superostre teksturki, ale nie zawiedzie Was ani architektura poziomów, ani płynność animacji. To ładna, estetyczna i poprawnie wykonana gra.



Wszyscy członkowie zwariowanej rodzinki mają jakieś nadprzyrodzone dary. Tata jest nieprawdopodobnie silny, a mama elastyczna i rozciągliwa jak guma. Violet, córka „iniemakiepskich" potrafi znikać, zaś maleńki Dash... to najszybsze dziecko na świecie. Jego rola w grze to błyskawiczne przemieszczanie się z jednego miejsca w drugie. Jeśli pogracie w **The Incredibles** wystarczająco długo, zobaczycie, jak Dash i Violet łączą swe siły.

Dla każdej postaci przygotowany został oddzielny pakiet leveli, każdą z nich gra się też nieco inaczej. Najfajniej używało mi się głowy rodziny – tatusiowatego Boba. Pan Iniemamocny zajmował się głównie skakaniem po budynkach i okrutnym biciem przestępców pracujących dla Bomb Voyage'a, lokalnego „złego". Tata jest najsilniejszą postacią w grze, dlatego bierze na siebie takie zadania jak podnoszenie supercięższkich obiektów, przebijanie się przez ściany i rzucanie na obłędne odległości masywnymi meblami oraz ludźmi. Tak, właśnie ludźmi. Ten facet nie ma może jakichś niewidzianych wcześniej umiejętności, ale trzeba przyznać, że ogłuszanie przeciwników, zarzucanie ich na ramie, a w rezultacie ciskanie nimi w nieprzyjaciół lub daleko położone przełączniki, bardzo się twórcom udało. Problem Boba leży jednak w tym, że niespecjalnie radzi sobie w walce z większą ilością drani. Otoczeni przez wrogich pacjentów możecie być pewni, że ktoś go zawsze boleśnie uszkodzi. Jeszcze gorzej, gdy nie uda się Wam trafić jakiegoś przeciwnika – wówczas opóźnienia są tak duże, że na pewno zaliczy jakiegoś lepa. Szkoda.

Mniejsze wrażenie robią pozostałe postacie. Siła pani Iniemamocnej leży w rozciągliwych kończynach i dzięki temu może pozbywać się nieprzyjaciół na odległość. Inna sprawa, że jeśli podejdzie ich zbyt wielu, biedaczka musi ratować się ucieczką, bo programiści dość kiepsko opracowali u niej sprawę zwarcia. Jasne, Helen wyposażona została w jakiś superatak, który rozwala w pył otoczenie, ale przeciwnicy na późniejszych etapach potrafią i z tym sobie poradzić. Helena dzięki rozciągliwym ramionom łapie się też za wysoko umieszczone lampy i buja na nich, niczym Indiana Jones na swoim biczu. Bohaterskie małżeństwo bardzo sprawnie podnosi też z ziemi rzucone w ich kierunku granaty i szybciutko odsyła je do nadawców. Fajne urozmaicenie. Najbardziej krucha jest Violet, a jedyne, czym dysponuje to pole siłowe chroniące ją przed ciosami i umiejętność znikania. Szkoda jednak, że moce szybko się wyczerpują, a bez nich dziewczyna staje się bezbronna. Pozostał jeszcze Dash. Zabawa tym urwisem przypomina Burnout – chłopaczek wiecznie gdzieś biegnie, a pogania go czas. Zbyt trudno jak na mój gust wymija się Dashem przeszkody, a zbyt częste zgony malca potrafią doprowadzić do pasji. Nie da się zwolnić, ani zatrzymać – można tylko pędzić coraz szybciej przed siebie. A sterowanie bezwładną lalką nigdy nie było moim marzeniem.

Ogólnie jednak można przy **The Incredibles** spędzić trochę czasu. To fajna, komiksowa zabawa, ale z kilkoma niedoróbkami. Niemal idealne przeniesienie postaci z ekranu i użyczenie znanych głosów czasem jednak nie wystarczy. Rzemiosło poprawne, ale zabrakło gdzieś kunsztu w tym szalonym wyścigu z kina na konsole.

Matt ■ ■

PS2, Xbox, GCN — Prosta i śmieszna. Ale znam przynajmniej 10 lepszych.

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Heavy Iron std.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

6.5

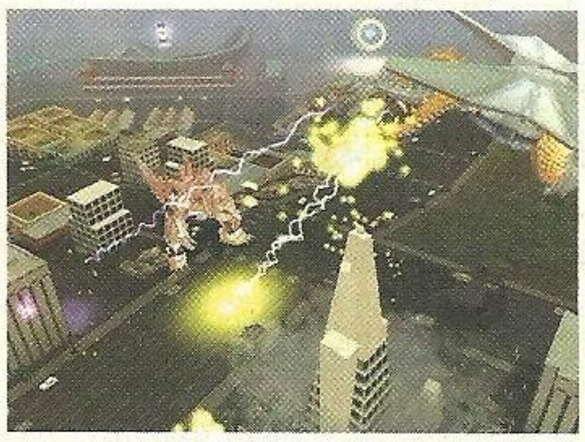
GODZILLA SAVE THE EARTH

STARA I WCALE NIE JARA

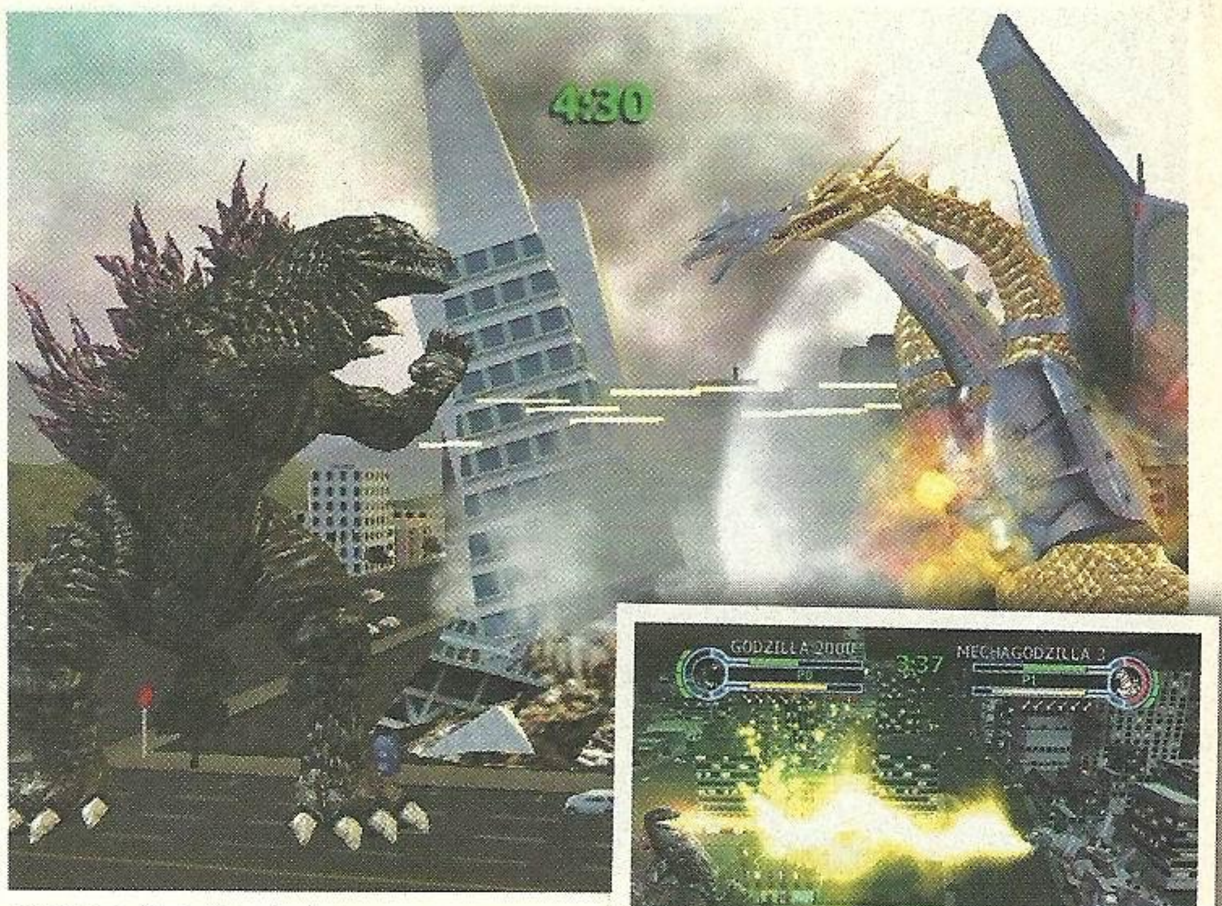
Pięćdziesiąte urodziny Godzilli są doskonałą okazją do wydania gry z jubilatką i jej znienawidzonymi przeciwnikami. Tak przynajmniej wykombinował sobie ktoś z Atari i dzięki jego pomysłowości do czytnika mojej PS2 wpadła płyta z **Godzilla: Save te Earth**. A teraz ja mogę mu za to podziękować, pisząc o tym dziele kilka słów. Niemiłych.

Czym może być tytuł z ogromnym gadem w tytule? Pipeworks Software chce po raz drugi już przekonać graczy, że licencja idealnie nadaje się na mordobicie z możliwością niszczenia otoczenia, a w szczególności budynków wszelakich. Tym było Destroy All Monsters Melee i tym właśnie stara się być GStE. Mniejsza o fabułę, bo przecież i tak nikogo to nie interesuje. Nie ważny jest powód, liczy się tylko to, że gracz może bezkarnie demolować miasta i prać największych wrogów Godzilli. Nie zabrakło Mechagodzilli, Mothry, Destoroyaha i wielu innych. W sumie do wyboru jest aż osiemnaście potworów, ale większość i tak trzeba odblokować. Można tego dokonać kończąc określone tryby gry, w tym na przykład Challenges, gdzie należy wykonać kilka prostych zadań. Jest strącanie statków kosmicznych atakujących najwyższy budynek w mieście, nie zabrakło też demolowania domów na czas.

Najważniejsza jest jednak walka, a nie radosna rozwałka. I tu zaczynają się schody. Stworami ciężko się steruje i możnaby uznać, że tak właśnie powinno być, w końcu to nie są miniaturowe zwierzaczki, a potężne, ociężałe bydlaki. Jednak w mordobiciu się to nie sprawdza. Czas reakcji bohaterów jest strasznie długi. Trzeba kilka razy wdusić przycisk, zanim się zbiorą do ciosu, czy odskoku przed atakiem przeciwnika. Przypominam, że to miał być szybki, arcade'owy tytuł. Kolejni oponenci nie są specjalnie wymagający – każdy dysponuje kilkoma ciosami, które może łączyć w combosy oraz atakami specjalnymi, rażącymi na odległość. Monstra po prostu wypluwają z siebie wiązkę ognia, energii czy czegoś podobnego, a w tym czasie zmniejsza się żółty pasek znajdujący się pod wskaźnikiem zdrowia. Gdy spadnie poniżej pewnego poziomu, trzeba poczekać z oddaniem strzału.



Demolka miasta jest przednia. Przez całe dwie godziny.



Normalka. Tryb dla pojedynczego gracza zupełnie się nie sprawdza. Duszenie na siłę przycisków, by uzyskać żądany efekt można jeszcze przeżyć, ale głupoty przeciwników już nie bardzo. Lepiej odpalić tryb multiplayer.

I tutaj nowość. Prócz walki z kumplem, dwoma bądź trzema, można także wpiąć się do sieci i zmierzyć z ludźmi z całego świata. Jeśli całe życie marzyliście o tym by wcielić się w Godzillę i zniszczyć jakieś miasto w Japonii, to wreszcie macie możliwość.

Nie ma nad czym się specjalnie rozwodzić. Przyjemnie jest miotnąć przeciwnikiem i rozwalić nim kilka budynków, ale takiej żółwiej prędkości na pewno nie spodziewa się żaden fan gier zręcznościowych. Dźwięki i muzyka też niczym specjalnym się nie wyróżniają, a na pewno może zdenerwować gość wymawiający nazwy (imiona?) walczących. Wybuchy brzmią mało przekonująco, to samo tyczy się walących budynków. Grafika nie odstaje od całości, czyli też jest przeciętna. Otoczenie wygląda słabo, a ponownie za przykład mogą posłużyć rozwalające się domostwa, wyglądające jak zrobione z kartonu. Ubogie tekstury to mało powiedziane. Po dłuższym kontakcie z Jakiem trzecim ciężko się patrzy na takiego potworka. W skrócie, oprawa jest raczej uboga.

Właściwie nie wiem, dlaczego miałbym komukolwiek polecić Save the Earth. Jest to tytuł stawiający na zabawę ze znajomymi, ale nie sądzę by udało się Wam namówić gości do kilku rundek skoro na półeczce leżą dużo lepsze i bardziej dopracowane pozycje.

Mielu ■ ■

PS2, Xbox — I to ma być prezent jubileuszowy?

- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** Pipeworks
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

5.9

NIGHTMARE OF DRUAGA

STARA SZKOŁA PEŁNĄ GĘBĄ

Minęło już dwadzieścia lat odkąd świat poznał grę rpg The Tower of Druaga, a dopiero teraz ktoś wpadł na pomysł stworzenia kontynuacji. I sposób, w jaki została ona wykonana po prostu mnie zadziwił. Poczułem się tak, jakbym miał do czynienia z czymś, co zupełnie nie pasuje do tej epoki. Może dlatego tak dobrze mi się grało.

Już mówię, o co chodzi. Z pewnością widzieliście już screeny. Tak, **Nightmare of Druaga** tak właśnie wygląda. Nie ma tutaj żadnych zapierających dech w piersiach miejscówek, cieszących oczy efektów, rewelacyjnego dźwięku, wspaniałych lektorów czy zabójczo realnie wyglądających przerywników filmowych. Raczej może kojarzyć się z dawnymi grami typu Farlight, chociaż jest to niestety inny rodzaj zabawy, a szkoda.

Trzy lata po wydarzeniach z pierwszej części książe Gilgamesh szykuje się właśnie do ślubu z ukochaną Ki. Dzień przed uroczystością, miasto napada banda przebrzydłych stworów i porywają wybrankę bohatera. Cóż pozostaje dzielnemu herosowi. Udaje się w pościg w imię miłości i sprawiedliwości. Na szczęście bez mydłapowidła. Zanim jednak Gil trafi do podziemi, może pozwiedzać miasto. Warto to robić co jakiś czas, bo podczas misji bohater odnajduje masę przedmiotów, których nie może rozpoznać. Widzi, że miecz to jakiś tam miecz, ale jaki dokładnie tego nie wie i woli nie używać go póki się nie dowie o nim wszystkiego. Co trzeba zrobić? Albo skorzystać ze specjalnego przedmiotu rozpoznającego znalezisko, albo skoczyć do miasta, gdzie za odpowiednią sumkę zrobi to znawca. Co więcej, bronie, zbroje czy tarcze można ze sobą łączyć w celu uzyskania lepszych parametrów. Nawet jeśli za pierwszym, czy drugim razem nie powstanie z tych kombinacji nic wielkiego, to w końcu może się okazać, że Gil dostanie potężny oręż czy inną część ekwipunku. Niepotrzebne przedmioty można sprzedać w odpowiednim miejscu, a w innym można dowiedzieć się, jakie są potrzeby mieszkańców. Bo chyba nikt nie wątpił w to, że subquestów będzie w NoD całkiem sporo.

Czas jednak skupić się na podziemiach. Zabawa oparta została na systemie turowym, ale ciężko w to uwierzyć, bo wszystko dzieje się strasznie szybko. Co ciekawe, po świecie gry trzeba się poruszać krzyżakiem, bo analogi odpowiadają za szybki wybór umiejętności i przedmiotów z menu. Da się przyzwyczaić, chociaż z początku wydaje się to dość dziwne.

Aby trafić na niższy poziom labiryntu należy odnaleźć klucz, a następnie drzwi do zejścia. Trochę to przypomina Diablo tylko, że w bardzo japońskim, starym wydaniu. Problemem może być niewielka widoczność. Jest to wytłumaczone tym, że odkąd zabrakło Ki nie ma kogoś, kto mógłby wybłagać na bóstwach odrobinę łaski i życzliwości. Dlatego co jakiś czas zawęża się pole widzenia Gila i trzeba zaoferować tym chciwcom, to znaczy bogom, jakiś przedmiot. Im cenniejszy, tym więcej widać. Fajny patent.

W telegraficznym skrócie. Grafika ładna, bez specjalnych fajerwerków, kojarzy się z turowymi japońskimi erpegami. Czyli jest taka, jak powinna. Dźwięki… no cóż, myślę, że na GBA dużo gier ma lepszy, a to, że nikt nie czyta wypowiadanych przez postacie kwestii może trochę razić. Ogólnie jest to ciekawa pozycja, ale raczej dla fanów tego typu gier. Innym ciężko się będzie wciągnąć w staroszkolny klimat.

Mielu ■ ■

PlayStation 2 — Old skul, babe.

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

6.0

- **Dobre:** Świetne rozwiązania dla kilku graczy, mocne obłożenie funkcjami Live, pełno atrakcji.
- **Złe:** Słaba inteligencja przeciwników i Twoich ziomków. W zasadzie ciężko na nich polegać.
- **Brzydkie:** Animacje przeciwników, głównie umierania niestety. Szkoda.

Tom Clancy's GHOST RECON 2

POWSTAJE NOWA MNIEJSZOŚĆ SEKSUALNA, A MY NAWET O TYM NIE WIEMY

Bo do tej pory kim się można było interesować? Albo płcią własną, albo przeciwną, albo tam różnymi innymi, co uznawane było za mniej lub bardziej zdrowe i zgodne z prawem. Gdzie więc nowa mniejszość? Otóż przebadano w Wielkiej Brytanii 18 000 osób, z których jeden procent wyznał, że... nigdy nie czuł pociągu seksualnego wobec nikogo. Mało tego, ludzie tacy zawiązują stowarzyszenie i będą o sobie głosić wszem i wobec.

No, extra. Ludków takich jest pewnie znacznie mniej, niż na przykład graczy, którzy ani razu w życiu nie pomyśleli brzydko o jakimś producencie gier, a jakoś ci gracze nie zakładają stowarzyszeń. A mogliby. I wtedy zażądaliby tańszych gier za to, że są tacy grzeczni.

Jeszcze mniejszej grupie ludzi na pewno udało się utrzymać język za zębami, jeśli chodzi o producentów Ghost Recon, który to tytuł był dość dobry, ale nie bez głupich i banalnych błędów. Ale teraz nastała epoka **Ghost Recon 2**, która zwiastuje nowe podejście do tworzenia sequeli.

Nie dajcie się zwieść pozornemu skomplikowaniu; to w dalszym ciągu shooter. Rozbudowany, ale shooter.

„America: coca cola, sometimes war"

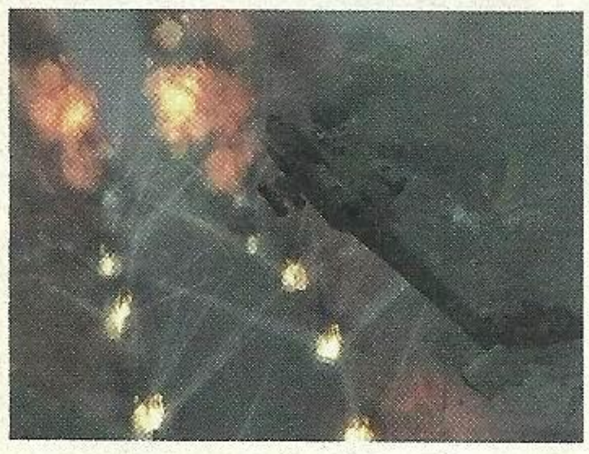
Biedni chłopcy ze Stanów znów posłani zostali (nie wiedzieć czemu) na wojnę. Tym razem jest to Północna Korea, a na wojnę nie wysłał ich prezydent, a pisarz, Tom Clancy. Co by o tego typu scenariuszu działań nie mówić, możemy być pewni, że we wzmiankowanej Korei za posiadanie tej gry będą chyba publicznie rozstrzeliwać. W obecnej wątłej sytuacji, kiedy stosunki Korei Północnej i USA polegają na przechwalaniu się kto komu może naskoczyć i jak wielki grzyb atomowy stworzyć, Tom Clancy wpuszcza nas w samo centrum piekła. Otóż mamy rok 2011 (to już niedługo, kopcie piwnice i betonujcie ściany). Zdziwaczały generał armii koreańskiej dochodzi do wniosku, że zapowiada się na to, iż nie dożyje już niczego ciekawego. I zgodnie z zasadą: „jak sam o coś nie zadbasz, to nikt nie zadba", dokonuje zamachu stanu, przejmując kontrolę nad krajem za pomocą armii i sprawnie zajętego arsenału nuklearnego. No i fajnie. Zgadnijmy teraz, który kraj zdecydował się na interwencję? Przede wszystkim USA, oczywiście, ale nie tylko. W misjach usłyszymy miłe dla uszu komendy „Udajcie się do pagody, a tam dołączcie do naszych przyjaciół, Brytyjczyków". Co za politycznie poprawna gra... Nie zrozumcie mnie źle. Nie mam nic przeciwko Wielkiej Brytanii, ale czy tak wyglądają rozkazy wojskowe wydawane podczas nalotu? No, dobra. Oczywiście oddział Ghost Recon (którym dowodzimy) wysłany zostaje po to, by załagodzić konflikt w Korei, zanim ten wykiełkuje na dobre w międzynarodowego chwasta. Wszystko. Genialny jest sposób, w jaki pokazano cały scenariusz. Otóż przed każdą misją wpadamy wprost do programu telewizyjnego. Coś a la Wołoszański, który chodzi po pustym studiu, gestykuluje i opowiada. Opowiada o całej akcji w czasie przeszłym. Ona już się wydarzyła. Opowiada o desantach, o dzielnych żołnierzach, o tym jaki akcja miała kryptonim i o źródłach decyzji. Potem pojawiają się na ekranie wywiady z uczestnikami, którzy mówią co tam po kolei robili, jak się czuli, itp. Nie wiem kto na to wpadł, ale powinien dostać Nobla za patent. Prostym sposobem osiągnięto efekt taki, że jeszcze praktycznie nie zaczęliśmy grać, a już czujemy się częścią historii. I to całkiem fajnej historii! Dopiero po tych całych sensacyjnych wstępach dają nam pograć, ale to już zupełnie inna rzecz.

„Zapach napalmu o świcie"

To jest wojna. Miejsce, według niektórych uznane za jedyne naturalne miejsce pobytu mężczyzny. „Jasieczek" powracający z „wojenki" nigdy nie będzie już tym samym „Jasieczkiem", który na nią pojechał. I nie wiem jak to się dzieje, ale są gry, które o tym przypominają. Na przykład **Ghost Recon 2**. W pierwszej części gry prowadziło się dwa oddziały i można się było przełączać między żołnierzami. Tym razem jest zupełnie inaczej. Oddział jest jeden i jeden dowódca – Ty. Nie ma przełączania się, jest za to odpowiedzialność za innych. Jest huk bomb, są błyski takie, że aż oślepiają i jest czerwień płomieni. Totalny chaos. Są momenty, kiedy masz ochotę przerwać i odpocząć, ale coś w środku każe brnąć mozolnie dalej. Kolejny strzał i kolejny zabity. Docieramy do małej wioski. Chłopaki są już u kresu wytrzymałości, więc każę im zostać, a sam wypuszczam się na zwiad. Za rogiem widzę, że nie dojdziemy wiele dalej. Czołg z jednej strony, a z drugiej wóz opancerzony. Przez radio, niczym zwiastun apokalipsy, dowódca mówi o nadbiegających posiłkach wroga. Boże... Jak się bronić? Wpadam na małe podwórko. Huk i błysk! Czołg posłał za mną salwę, która

Pa pa, helikopterku... Niepozorne działko ma potężną siłę rażenia.

Gra wygląda doskonale i choć nie jest to szczyt możliwości Xboxa, jest znacznie lepiej niż w poprzedniej części.



rąbnęła w mur niedaleko. Żyję. Na podwórku kilka worków z piaskiem i stanowisko działka maszynowego. Cudownie! Wołam chłopaków. Czołg znów strzela. Słychać potężny huk i w niebo wzbija się słup oślepiającego ognia. Do diabła! Mój oddział dociera na miejsce. Wskazuję karabin. Jeden z chłopaków staje za „sterami" i wydaję rozkaz do ciężkiego ostrzału w kierunku północno-wschodnim. Zaczyna się jatka. Koreańczycy padają jak muchy, karabin tnie powietrze, ziemia aż dudni od pocisków. Ogień trawi porzucone na ulicach samochody. Pojedynek żywiołów! Oto do czego został stworzony człowiek! W końcu wyczerpują się zapasy ludzkie przeciwnika. Za rogiem wciąż słychać delikatny warkot czołgu. A więc pojazdy wciąż tam stoją. Potwornie trudna sytuacja. Znów zostawiam chłopaków i próbuję zajść czołg od tyłu. Ani ja, ani żaden z chłopaków nie ma już amunicji do broni przeciwpancernej. Idziemy na żywioł. Zapisuję grę, bo można w **Ghost Recon 2** robić to w dowolnym miejscu (super sprawa!) i próbuję. Rzucam granaty. Nic. Strzelam do niego z karabinu jak dziecko, które chce małymi piąstkami pokonać Goliata. Wieżyczka czołgu z wolna odwraca się w moją stronę. Jestem zgubiony. Tak skończy się dla mnie wojna? Zaglądam w mroczną czeluść lufy i wypatruję śmierci, która ruszy w moją stronę jak grom. Huk, ogień i... z czołgu zostają wióry. „Załoga helikoptera pozdrawia! Uważaj następnym razem, stary!" – słyszę w radio. I widzę jak sylwetka helikoptera oddala się w kierunku horyzontu. Uff... Przywołuję oddział. Jesteśmy o krok dalej. W tej samej chwili znów głos w radio: „Tu helikopter. Mamy na ogonie maszynę wroga. Zignorowała nas.

Leci na Ciebie. Spróbuj ją strącić. Na razie nie możemy ci pomóc.". Zabieram chłopaków pod resztki zniszczonego mostu i czekamy. Łoskot wirników helikoptera wroga staje się coraz głośniejszy. Co teraz?...

„Braterstwo broni"

Ubisoft kreuje Ghost Recon na jeden ze swoich podstawowych produktów. W zasadzie kreuje go głównie ze względu na możliwości gry w kilku graczy. Już w pierwszej części było wiadomo, że na to właśnie stawiają autorzy. Robiono ankiety, testy, wypytywano graczy. Możliwości **Ghost Recon 2** jeśli chodzi o tryb „kumplowski" są niemal tak duże, jak możliwości Halo 2, co czyni ten tytuł jednym z podstawowych filarów wspierających aktualnie Live! Można rozmawiać przez słuchawki, można tworzyć klany, można organizować turnieje. Można w kilka osób przechodzić misje dla jednego gracza. Misji jest piętnaście i są dość długie, jak na misje w strzelankach. Dodatkowo można się bawić samemu, albo z jednym, dwoma lub trzema kumplami. I to w dowolnej konfiguracji: na podzielonym ekranie, przez kabelek i Live. Superowo. Dodam tu nawiasem, że **Ghost Recon 2** ma na Xboxa tryb Lone Wolf, gdzie przez wszystkie misje można przelezć sobie samemu. Więcej z tego radochy, niż można by się spodziewać. O wersji na PS2 poczytajcie na razie w ramce. No, dobra. Ale – wracając - taki tryb dla kilku graczy, to za mało. I owszem. Należy dodać wszelkiego rodzaju tryby znane z innych gier i nowe. Powtarzające się to oczywiście deathmatch, deathmatch drużynowy, przenoszenie flagi i nowa opcja zwana Seek&Destroy, która polega na polowaniu na jednego gracza, który ma w rękach jakąś prototypową superbroń. Ten, kto upoluje w nagrodę może się chwilę pobawić superbronią, ale niestety teraz sam staje się zwierzyną. Można też eskortować medyka do swoich oddziałów i pilnować, żeby dotarł do potrzebujących. Sporo, sporo możliwości i wielka kupa zabawy. Kolejne, po Halo 2, monstrum jeśli chodzi o tryb dla kilku graczy.

W pigułce...

Przejdźmy do klasycznych kwestii technicznych. Kilkanaście rodzajów broni. Broń można zabierać wrogom. Magazynki tylko w broni wrogów, albo w skrzyneczkach, których jest dość mało. Żadnego skakania – tylko wspinanie się na wyższe przedmioty (kiedy stanie się przy czymś i zaświeci się ikonka możliwości). Możliwość zmiany widoku z tpp na fppi odwrotnie. W tpp widać więcej i widać, kiedy się już cali za czymś schowaliśmy, a kiedy nas widać. Ale ja i tak wolę fpp. Misje są dość liniowe, ale za to zróżnicowane. Atakujemy, bronimy, przedzieramy się. Raz są to bitwy tak pełne ognia, jak byśmy się starli w środku wulkanu, raz potyczki. Zwykle misje mają miejsce w dżungli. Tylko kilka toczy się w terenie zabudowanym. To dobrze, bo już od pierwszej części sztuczna inteligencja tej gry zupełnie się gubi w pomieszczeniach. Zresztą i tu poniżej poziomu hard przeciwnicy po prostu czekają aż ich zabijemy, albo biegną na nas jak ślepi. Ciężki skrypt: misje liniowe, przeciwnicy w tych samych miejscach i robiący to samo. Skoro jesteśmy przy wadach – proces umierania przeciwników zanimowano tak, jakbyśmy ich wszystkich usypiali. Nawet, jeśli strzelimy komuś w głowę z przystawienia, on po prostu ułoży się na ziemi. Może trzeba by dać karabin do ręki twórcom gry i pokazać jak to kopie? Dyrygowanie oddziałem jest dość proste i schematyczne. Można kazać wpaść w jakieś drzwi i oczyścić teren za nimi (rzadko będzie okazja), czekać ze wstrzymanym ogniem, siać ogniem na ślepo, flankować wroga, używać broni stacjonarnej, atakować różne miejsca, czy się przemieszczać. Wszystko za pomocą dwóch, trzech przycisków i opcji menu dostępnych bezpośrednio z głównego ekranu gry. Wygodnie, ale... za prosto, jak na tego typu grę. Jest to ewolucja w porównaniu do pierwszej części, gdzie trzeba było wszystko pokazywać na mapie i potem każdemu ludkowi z osobna tłumaczyć, co ma robić. Ale to wciąż nie jest Rainbow Six. Zdecydowanie lepiej wszystko wypada, kiedy oddział wie co ma robić, bo... kierują nim nasi koledzy.

Ergo...

Czyli co? Jak dla mnie warto. Druga poważna strzelanka dla kilku graczy po wiadomym tytule o żołnierzu przyszłości, który nazywa się jak jakaś super kuchenka. Tytuł dopracowywany wciąż, o silnym wsparciu ze strony graczy. Będzie się w niego bawiło. Ubisoft już o to zadba. Dla fanów tego typu zabawy – do łykania bez ryzyka powikłań.

Grabarz ■ ■

PC, GCN, PS2...

Ghost Recon 2 jest takim specyficznym tytułem, który dla przykładu w wersji na PS2 i Xb będzie niemal dwiema różnymi grami. Wersja PS2 dzieje się w roku 2007 i jest niejako prequelem do wersji Xboxowej. Nad adaptacją tytułu do możliwości i wymagań PlayStation 2 pracował także zupełnie inny zespół (zrecenzujemy ją za miesiąc). Ciekawa sytuacja w historii gier konsolowych. Czy autorzy pójdą dalej tym tropem i rozdzielą losy tego samego tytułu na różne konsole? Ghost Recon 3 będzie zupełnie czym innym na PS2, PC i Xboxa? Będziemy śledzić ten ciekawy precedens.

ŻOŁNIERZ PRZYSZŁOŚCI

Polityczny posmak GR2 wzmagany jest przez dodatki dostępne na płycie. Między innymi apoteoza amerykańskiej armii w postaci dynamicznie pomontowanych filmików o żołnierzu przyszłości. Jak będzie wyglądał? Jak będzie działał? Do tego urywki z treningów na nowoczesnych poligonach. Dalej wideoklip z symulowanej akcji. No po prostu nic, tylko być żołnierzem. Fajny pomysł, żeby tę grę tak opakować formą dokumentalną. Chyba jeden z lepszych jakie widziałem, więc chociażby dla samego tego elementu warto się grze przyjrzeć.

Xbox — Kolejny rzut dobrych strzelanek po HALO2!

- **Wydawca:** Ubi soft
- **Producent:** Red Storm
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!, link

8.4

KING ARTHUR

KROME STUDIOS ZNALAZŁO PRZEPIS NA SZYBKĄ GRĘ

Tytuł musi przede wszystkim opierać się na licencji, a najlepiej scenariuszu jakiegoś głośnego filmu. Dzięki temu za jednym zamachem załatwiona zostanie sprawa zarówno rozpoznawalności gry, jak i wymyślania własnej opowiastki.

Krome Studios już na wstępie popełniło błąd wybierając jeden z mniej udanych obrazów, który zebrał raczej kiepskie recenzje, ale grunt, że był grany w kinach. Teraz pora na szybki przegląd gatunków gier i ocenianie swych możliwości. Krome może zrobić z tej licencji rozbudowany tytuł rpg, ale to zajmie minimum dwa lata pracy. Najszybciej byłoby zrobić prostą, maksymalnie odmóżdżoną siekaninę, w której tytułowy Artur i wszyscy ci rycerze wycinaliby mieczami armie brudnych dzikusów z północy. Zawsze można wytłumaczyć to pełną zgodnością z kinowym obrazem. Rolę scenariusza powinno całkiem nieźle spełnić dwadzieścia minut filmu, odpowiednio pociętego i upchniętego między kolejne walki. Mniejsza z tym, że będą to po prostu bezczelnie skopiowane z filmu kadry, z których nikt nie dowie się więcej, niż było w kinie. Grunt, że poza walką, coś się będzie wyświetlało, ktoś będzie do kogoś gadał, a Krome nie zostanie posądzone o stworzenie bezmózgiej jatki.

Po wielu tygodniach wzmożonej pracy producent dochodzi do wniosku, że opracował tak na oko dwadzieścia różnych bitew i więcej mu się już nie chce. Teraz należy sprawnie opakować to w filmową otoczkę i na żywo skopiować powody, dla których Arthur, Lancelot, Bors, Tristran i urocza Ginewra mieli by rozbijać się z bandami dzikusów. To powinny załatwić wspomniane już filmowe przerywniki. Sześć odmiennych scenografii (w tym lasy, wioski, spalone pola, czy lodowe pustynie) to wszystko, co Krome wydusza z kinowej licencji, ale lepsze to niż nic. Przynajmniej będzie gdzie się bić.

Twórcy przyglądają się przez moment komputerowo odtworzonym postaciom. Arthur wyszedł całkiem nieźle i można się w niego wczuć, ale z tak paskudną Ginewrą nie zamieniliby w rzeczywistości ani jednego słowa. Na szczęście to jedyna kobieta występująca w grze, a dzikuski w zagrodach zawsze można wyciąć.

Pora wstawić postacie do gry. Problem w tym, że nie bardzo wiadomo jak zmusić gracza, aby sprawdził w akcji wszystkie. Wynikiem tych przemyśleń będzie okrojony wybór, jaki dostaniemy przed każdą z walk. Raz można wybrać między Arturem i Lancelotem, innym razem między Ginewrą a Borsem, itd. Nigdy nie należy dawać graczom do wyboru pełnego asortymentu postaci, bo będą ciągle grać Arturem i oleją Tristrana! Mały wybór powinien chwilowo załatwić problem. Pozostała jeszcze kwestia wielkości plansz. Te również nie powinny świecić rozbudowaniem, ani złożoną architekturą, bo **King Arthur** musi ukazać się szybko, a Krome nie ma czasu na modelowanie alternatywnych ścieżek i rozwidleń dróg. Graczowi należy dać do łapy miecz, prostą ścieżkę obrośniętą przeciwnikami i po prostu zmusić go do ciosania. Mało wymagające i ponoć zabawne. Po kilku szybkich przeprawach, Krome dochodzi do wniosku, że skoro beta tester usnął, to gra jest chyba monotonna. Czym prędzej dorzucone zostają elementy rpg, w tym kochane przez wszystkich pakowanie statystyk postaci. Każda bitwa zakończy się podsumowaniem zniszczeń i obłożeniem ludzi stosowną liczbą punktów. Punkty zamieni się potem na większą siłę, szybkość, obronę lub celność. Nawet Carl Johnson z nowego GTA opisany został statystykami, więc czemu nie spakować nimi wesołej ekipy Arturka. Walka nadal jednak sprawia wrażenie monotonnej, dlatego Krome w ostatniej chwili dorzuca sekretne skrypty, obdarowujące szczęśliwego znalazcę dodatkową ilością punktów doświadczenia, a na koniec, kompletnie przecząc prawom filmowym, wyposaża waleczną gromadkę w criticale, specjały i umiejętność posługiwania się łukiem. Wszystko to średnio ze sobą współgra, ale gra jest gotowa i nie za bardzo można w niej coś zmienić. A fakt, że wystarczy raptem na cztery/pięć godzin zabawy – cóż, może nikt o tym nigdzie nie wspomni i będzie po krzyku.

Matt ■ ■

Plugawy dzikus nie chciał ukorzyć się przed Rycerzami Okrągłego Stołu. Więc zdechł.

PS2, Xbox, GCN — Krótka, przeciętna i mało kto ją polubi.

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Krome Studios
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

5.5

LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

PODOBNO JEST TO GRA DLA DZIECI

Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events. Spróbujcie powtórzyć ten tytuł pięć minut po przeczytaniu recenzji. Ciekawe czy Wam się uda. Najnowsza pozycja twórców Samurai Jack przedstawia historię trójki dzieci, które po śmierci rodziców trafiają pod opiekę niezbyt miłego wuja. Hrabia Olaf, bo o nim mowa, jest szalonym, niespełnionym aktorem mieszkającym w odrażającym domu. Oczywiście nie lubi dzieci, a rodzeństwem Baudelaire zajął się tylko dlatego, że zainteresował się fortuną ich rodziców. Klimat nie jest zbyt cukierkowy i na pewno nie pomagają tu słowa narratora (w tej roli fantastyczny jak zawsze Tim Curry), który mówi, że jeśli ktoś liczy na beztroską zabawę i szczęśliwe zakończenie, to może wyłączyć grę i wrzucić do czytnika coś innego. Hmm... Trójka sierot to Klaus, Sunny i Violet. Chłopak ma niesamowity dar zapamiętywania wszystkiego, co przeczyta. Oznacza to jedno. Jest genialnie wygadany i mnóstwo rzeczy wie, jak na przykład to, że fortepian może się rozwalić pod wpływem rezonansu po zagraniu odpowiedniej melodii. Poważnie. Violet nie jest gorsza i potrafi z kilku prostych przedmiotów skonstruować cuda wszelakie. Taki McGyver w skórze młodej dziewczyny, która obwieszcza całemu światu, że właśnie wpadła na jakiś genialny pomysł wiążąc sobie włosy. Sunny jest najmłodsza i nie potrafi mówić. To znaczy potrafi, ale jak niemowlak. Nie przeszkadza to rodzeństwu w normalnym porozumiewaniu się. Brzmi to wszystko dziwnie? Trochę, ale tak właśnie prezentują się bohaterowie tej krótkiej, bo starczającej na około cztery godziny pozycji. Chociaż nie wiem w ile roztrzaskają ją dzieciaki.

Między Violet i Klausem można się dowolnie przełączać, natomiast Sunny musi czekać na swoją kolejkę. Czyli do momentu, gdy starsza siostra nosząca ją na plecach, podejdzie do dziury w ścianie bądź szybu wentylacyjnego, do którego wskoczy mała. Wtedy kamera przełącza się i gracz obserwuje postać bełkoczącej dziewczynki z boku. Jej misje polegają na skakaniu po platformach, zjeżdżaniu po wszelkich pochyłościach i omijaniu przy tym przeszkód oraz przegryzaniu rur. Czterema małymi zębami. Ja już nie wiem czy śmiać się, czy płakać.

Starsze rodzeństwo zwiedza dom w poszukiwaniu przedmiotów użytecznych do wypełnienia różnych zadań. Dzieciaki głównie zmuszone są spełniać dziwne życzenia wuja Olafa. Pierwszym jest oczyszczenie domu ze szczurów, inne polega na zanoszeniu porozrzucanych po pokoju książek na odpowiednie miejsce, a każde z nich wymaga odnalezienia kilku przedmiotów, które w odpowiedni sposób Violet złoży w jakieś przydatne urządzenie. Jej brat jest gościem od czarnej roboty i to głownie on biega po domu, skacze nad rozpadlinami i walczy z przeciwnościami w postaci wspomnianych wcześniej szczurów czy służby wujka.

Lemony Snicket's może pochwalić się świetnym dubbingiem (chociaż Jim Carrey jako demoniczny Olaf mógł wypaść lepiej) oraz byle jakim wykonaniem. Grafika jest uproszczona, postacie wyglądają jak ciosane z drewna, tekstury twarzy pasują do klimatu, czyli przerażają. Muzyka kojarzy się ze strasznymi filmami dla młodszych widzów, czyli jest taka jak powinna, ale nie ma co oczekiwać jakiejś rewelacji, natomiast dźwięków nie można zaliczyć do wybitnych. Jakieś skrzypnięcia drzwi, jakieś głuche odgłosy uderzeń. Nic, co zostałoby na dłużej w pamięci czy zwróciłoby szczególną uwagę grającego. Jak zwykle przyczepię się bardzo chętnie do szarpiącej animacji.

Ciężko mi polecić tę pozycję dzieciakom. Nie jest specjalnie wymagająca i to może im się podobać, ale klimat raczej ich nie zachwyci. Choć może to tylko ja jestem uprzedzony do pokazywania młodym ludziom takich koszmarków. Może ku przestrodze, by słuchały się rodziców, bo gdy ich zabraknie... Brr.

Mielu ■ ■

PS2, Xbox, GCN — Limonki snikersy... eee, jak to szło?

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Adrenium
- **Liczba graczy:** 1

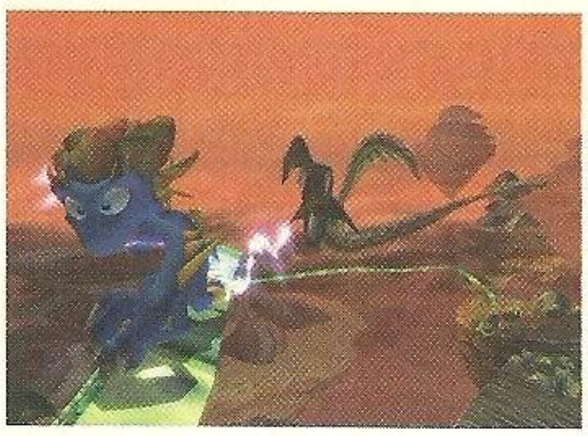
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc

6.0

- **Dobre:** Bogato animowane, prześliczne światy i masa zabawy z transformacjami w inne postacie
- **Złe:** Nienajlepiej rozwiązane skakanie po platformach i obijanie gryzoni zachodzących zza pleców.
- **Brzydkie:** Mało szczegółów w tych kolorowych teksturach.

Jednym z fajniejszych patentów w Scalerze jest możliwość transformacji we własnego przeciwnika. Jaszczurem wraca się potem do zwiedzanych wcześniej światów i sprawdza niedostępne miejsca.



SCALER

ŚWIETNA PLATFORMÓWKA ZNIKĄD!

Scaler pojawił się nagle, bez zapowiedzi i prawdopodobnie będzie to jedna z większych niespodzianek wśród gier zręcznościowych! O dziwo, **Scaler** nie ma w sobie praktycznie nic oryginalnego, czy przełomowego, a wszystkie rozwiązania i mechanizmy żywcem skopiowano z podobnych tematycznie gier. Znajdziecie w nim to, co powinno znaleźć się w dobrym, trójwymiarowym platformerze, a zatem: zbieractwo różnorakich błyskotek, gemów i kulek energii, walkę z pełzającymi po kolorowych światach paskudami, stertę bonusów do odblokowania i (przede wszystkim) żywą, bogato animowaną oprawę. Ratchet, Jak i ich zabawni przyjaciele mogą nadal spać spokojnie (ich panowanie zachwieją jedynie nowe sequele), ale **Scaler** śmiało zbliża się w kierunku platformówek z wyższej półki.

Głównym bohaterem gry jest fioletowy afrojaszczur o tytułowej ksywce, który nie zawsze wyglądał jak kolorowy pokrak. Wcześniej Bobby Jenkins był normalnym hipisem, beztrosko drapiącym się po tyłku w miejscach publicznych. Bohaterowie platformówek mają jednak do siebie to, że jeśli pojawia się gigantyczna konspiracja, to na sto procent znajdą się w samym jej centrum. Nie inaczej było tym razem. Rolę głównego złego bierze na siebie Looger, prawdopodobnie jeden z największych łotrów jacy się kiedykolwiek pojawili, planujący przejęcie wszechświata za pomocą jaszczurek... Inna sprawa, że jak dotąd, tylko on na to wpadł. Twórcy gry spróbują dodatkowo przedstawić nam wizję wielu wszechświatów (tzw. Multiuniverse), ale dla nas tak naprawdę ważne jest to, że Bobby „Scaler" Jenkins trafia do innego wymiaru, w którym szaleje Looger. I tak zaczyna się gra, z którą miłośnicy dobrych platformówek nawiążą zapewne niekontrolowany romans.

Jak wspomniałem, pełno tu motywów zaczerpniętych z innych gier. Jaszczurkę na pierwszym planie widzieliśmy w Gex. Serię zadań potrzebnych do ukończenia danego poziomu zaliczał Ratchet. Pomysł dowolnego przechodzenia pomiędzy światami pochodzi z Mario 64. Ba, nawet bębenkowy motyw muzyczny nie jest niczym nowym, jeśli przesiedzieliście kilka godzin z Crashem. Po dłuższej chwili wiedziałem również, z kim kojarzy mi się Scaler zmieniony w pędzącą kulę taranującą przeciwników oraz Scaler grindujący wzdłuż roślinek. Inna sprawa, że całe to kopiowanie wyszło grze na dobre i praktycznie niczego w niej nie zabrakło.

Scaler jest gadem, a matka programistka wyposażyła go w ostre jak żyleta pazury oraz długi jęzor. Oba rekwizyty posłużą naszemu przyjacielowi do likwidowania zagrożenia oraz kolekcjonowania świecideł. Pazury zabiją każde monstrum w bezpośrednim starciu, natomiast gumiasty język przyda się do zabierania rekwizytów i ogłuszania bestii. Problem jednak w tym, że przeciwnicy lubią zachodzić Scalera od pleców, a szybkość jego ciosów nie zawsze pozwala odeprzeć wszystkie ataki. Ale to szczegół. Walki z dziadostwem do trudnych nie należą, a do łez rozbawiły mnie samobójcze kuleczki wrzeszczące kobiecymi głosami podczas ataku.

Głównym przedmiotem zbieractwa będą tak zwane Klokkies – pomarańczowe gluty, za które Scaler kupi pożyteczne dopałki, rozciągnie pasek energii i sprawdzi, co słychać w sklepie z bonusami. Każdy zabity potwór, każde zaliczone zadanie bądź większa misja spowodują spiętrzone wypłaty Klokkies, liczonych później w tysiącach. Dodatkowo, każdy z dostępnych światów skrywał będzie potężne Crystal Gems. Te świecidełka posłużą Wam za klucze odblokowujące kolejne światy i Scaler musi znaleźć ich sto, aby doszczętnie osuszyć grę. Głównym zadaniem naszego przyjaciela będzie jednak odnalezienie dwudziestu jaszczurzych jaj (Lizzard Eggs), z których paskudny Looger planuje wykluć sobie podręczną armię do przejmowania władzy nad światami. Naprawdę fajną możliwością okazała się transformacja w przeciwników. Jeśli pokonacie odpowiednią ilość oponentów danego gatunku, Scaler zyska możliwość przemiany. Takie transformacje to przydatna sprawa, bo można wrócić do uprzednio zwiedzanego poziomu i odblokować w nim coś pod nową postacią. Gra nie stawia żadnych ograniczeń i z czasem możliwe będzie również pokonywanie przestworzy jako brzydki nietoperz Doozum. Masa możliwości w tak niepozornym tytule.

Co mnie ujęło już na wstępie, to rozmach wykonania poszczególnych światów. Są bajkowe, ślicznie animowane, a przez niebo zawsze przewala się tona animowanych paproszków i świecidełek. Aż miło popatrzeć na kolorowe kryształy i błyszczącą trawę, fajnie też poobserwować Scalera śmiesznie zasuwającego do przodu. Grafika jest zdecydowanie jednym z najmocniejszych atutów tej gry. Zraziłem się natomiast nieporadnością bohatera w niektórych sytuacjach. O kiepskiej wymianie ciosów już wiecie. Ale co to za platformówka, w której postać ma problemy ze skakaniem po kolejnych półkach? Naprawdę ciężko przeskakiwało mi się po platformach, co w grach tego typu powinno być przecież przyjemnością. Nie pomaga nawet podwójny dżamp. Reszta mechanizmów jest w porządku.

Na zachodzie **Scaler** pojawił się w sklepach za niecałe dwadzieścia dolarów. Tyle pieniędzy za dwanaście godzin świetnej zabawy znacznie wywindowało w górę ocenę tej gry. **Scaler** nie wnosi do gatunku niczego nowego, ale opiera się na solidnym mechanizmie, bajecznym stylu i humorze. Szczególnie podobał mi się motyw ze zmianami w inne postacie, a zniesmaczyło kilka drobnych niedoróbek. Miłośnicy platformówek będą jednak zaspokojeni.

Matt ■ ■

Śliczne, trójwymiarowe światy to jeden z mocniejszych punktów tej gry.

PS2, Xbox, GCN — Dobry tytuł, szkoda, że praktycznie bez reklamy.

- **Wydawca:** Global Star
- **Producent:** A2M
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

7.3

- **Dobre:** Prawie wszystko – w mniejszym bądź większym stopniu.
- **Złe:** Gra działa tylko na telewizorach z obsługą 60Hz.
- **Brzydkie:** Tekstury oglądane z bardzo bliska i tła w oddali, ale to szczegóły.

METROID PRIME 2 ECHOES

RETRO STUDIOS DOKONAŁO NIEMOŻLIWEGO. PO RAZ DRUGI Z RZĘDU STWORZYŁO NAJLEPSZĄ GRĘ NA KONSOLĘ NINTENDO.

Kiedy w roku 2002 Metroid Prime trafił do sklepów, rynkiem gier aż zatrzęsło. Debiutancki tytuł niedawno założonego zespołu szokował grafiką, masą świeżych rozwiązań i niemal niewyobrażalnym przywiązaniem do szczegółów. Dzieło Retro przez długi czas nazywane nawet było najlepszą grą tej generacji. Prasa okrzyknęła ich ojcami nowego gatunku: First Person Adventure. Sequel był tylko kwestią czasu. Twórcy zaszyli się w swoim studiu i przystąpili do najtrudniejszego zadania, jakie może wyobrazić sobie developer – opracowania drugiej części megahitu. Po dwóch latach z dumą prezentują owoc swojej pracy. Bo naprawdę nie mają się czego wstydzić.

On

Świat MP2 Echoes to planeta Aether, zamieszkała przez wysoko rozwiniętą i przyjaźnie nastawioną rasę Luminoth. Lata temu ogromny meteor zderzył się z planetą, tworząc jej przepełnione negatywną energią odbicie. Light i Dark Aether istnieją w tym samym miejscu i czasie, jednak są zwalczającymi się przeciwieństwami. Atmosfera po ciemnej stronie wyssała energię ze wszystkich żyjących dotychczas tu stworzeń. Jednak właśnie w tym zabójczym środowisku zrodziła się nowa rasa. Ingowie. Te przypominające pająki monstra z jednym czerwonym okiem mają zdolność przybierania różnych kształtów, a także wcielania się w inne istoty. Wojna rozpoczęła się, kiedy udało im się odnaleźć drogę do jasnego świata. Luminoci zaciekle bronili swego domu, a nawet przedarli się do krainy Ingów z pomocą specjalnych kryształów, które tworzą wokół siebie wolną od śmiertelnego powietrza sferę. Niestety napastnicy okazali się silniejsi i przenieśli życiową energie Light Aether na druga stronę. Wielu Luminotów poległo, a ich cywilizacja zaczęła chylić się ku upadkowi. W tym momencie szczęśliwy przypadek przywodzi do tego świata łowczynię głów, Samus Aran.

Na pierwszy rzut oka Aether bardzo przypomina Tallon IV z poprzedniej części. Jednak to tylko pozory. Ludzie z Retro postanowili rozwinąć skrzydła i wrzucili do gry pokaźną liczbę naprawdę rozległych lokacji. Od teraz gracz nie zawsze będzie otoczony skałami ograniczającymi okolicę, choć nie zabraknie ciasnych korytarzy obrośniętych miejscową flora. Generalnie klimat pozycji stał się bardziej niepokojący i obcy. Jednak prawdziwe mistrzostwo twórców jest widoczne w budowie świata i przywiązaniu do szczegółów. Być może trudno w to uwierzyć, ale otoczenie jest jeszcze bardziej plastyczne i kipiące od detali. W tej grze nie ma kanciastych gór, płaskich ścian, pudełkowych obiektów. Tutaj wszystko jest popękane, wyżłobione, obrośnięte czy postrzępione! Wpompowano w to kupę polygonów. A do tego przyozdobiono cudownymi teksturami. Wprawdzie jeszcze daleko im do poziomu Halo 2 i przy maksymalnym zbliżeniu nie prezentują się idealnie, ale wystarczy odejść pół metra, by rozpłynąć się w zachwycie. Niektóre aż zapierają dech swoją szczegółowością. To trzeba zobaczyć na własne oczy. Tak samo jak Dark Aether! Cały świat, poczynając od nieba, przez szeroko rozumiane otoczenie, aż do samych Ingów, przybrał barwy szkarłatu i czerni. Jest ciemno i przerażająco. Jedyne bezpieczne wysepki światła to wspomniane kryształy pozostawione przez Luminotów. Muzyka tylko potęguje uczucie wiecznego zagrożenia i osaczenia. Potrafi ostrzec przed niebezpieczeństwem, uśpić czujność gracza, ale też przestraszyć z byle powodu. Nowy dla serii klimat grozy wyjątkowo przypadł mi do gustu i podejrzewam, że podobnie będzie u większości fanów Metroida.

Multiplayer odstaje jakością od zabawy dla pojedyńczego gracza - wyraźnie dorzucono go na siłę.

Ja

Samus Aran otrzymała polecenie odnalezienia statku Federacji, z którym urwał się kontakt krótko po tym, jak w pogoni za Kosmicznymi Piratami wylądował na Aether. Na miejscu okazuje się jednak, że sprawa jest dużo bardziej złożona. Nie chcę zdradzać fabuły, która jest względem poprzedniczki dużo ciekawsza i wyraźniej nakreślona, więc powiem tylko, że stron konfliktu szybko przybywa i nie wiadomo dokładnie, kto po czyjej stoi stronie. W wyniku zaskakującej dla samej Aran sytuacji jej zbroja ponownie ulega uszkodzenia, choć nie w tak znacznym stopniu, jak miało to miejsce na początku Metroid Prime. Wystarczy powiedzieć, że zachowuje Varia Suit oraz zdolność transformacji w Morph Ball. Na dodatek znane z poprzedniej części rozszerzenia, takie jak bomby, odzyskuje stosunkowo szybko, więc nie razi to aż tak bardzo. Główną rolę w walce odgrywają dwie nowe fuzje: Light oraz Dark Beam. Pierwsza jest skuteczniejsza na stworzenia z mroku, a druga na odwrót. Problem w tym, że amunicja do obu jest ograniczona (limit zwiększa się podczas postępów w grze) i aby zdobyć tę przeznaczoną na przykład dla Light Beam, trzeba zabić przeciwnika używając jej przeciwieństwa. Przez to walki są utrudnione, ale i ciekawsze. Powraca naturalnie Scan Visor, dzięki któremu gracz pozna między innymi mitologię Luminotów. Pozostałe wizory pojawiają się po raz pierwszy w serii, ale nie będę psuł Wam przyjemności z odkrywania ich właściwości.

Sterowanie nie zmieniło się ani na jotę, więc jeśli ktoś się do niego nie mógł przekonać dwa lata temu, nie zrobi tego i teraz. Ale w przypadku tej gry sprawdza się wyśmienicie. Za to porządnemu tuningowi poddano sam model Samus. Wygląda teraz lepiej niż kiedykolwiek wcześniej, podczas scenek wyraźnie widać jej twarz za szybką, jej ruchy są naturalne, a do tego cała zbroja lśni uroczo. Łącznie z cały czas widoczną fuzją.

Co do zagadek, to są one rozwinięciem tych z poprzedniczki i nie ma co oczekiwać całkiem innego podejścia do tematu. Wykorzystano naturalnie nowe akcesoria bohaterki, ale w większości przypadków używa się ich w analogiczny sposób, co sprzętu z Metroid Prime. To jest według mnie jedyny aspekt, w którym Echoes nie dorównuje protoplascie. Zwyczajnie pomysł nie jest już tak świeży, a sama rozgrywka nie zaskakuje tak pomysłowością, jak dwa lata wstecz. Nie myślcie, że MP2E to jedynie mission pack, ale brak w nim naprawdę rewolucyjnych zmian.

Cel zidentyfikowany - zostaje tylko wziąć go w ogień krzyżowy.

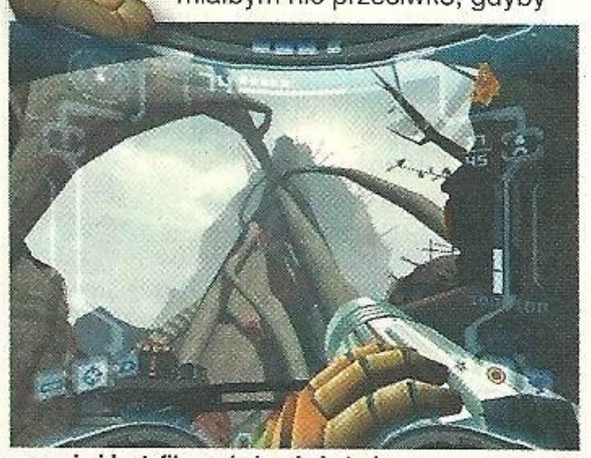
Oni

Echoes może pochwalić się dużą różnorodnością szeroko rozumianych oponentów. Nadal przeciw graczowi staje fauna planety, ale ku mojej uciesze jest to niewielki ułamek wrogów Samus. W końcu strzelanie do gąsienic i przerośniętych chrząszczy nieszczególnie

podnosi poziom adrenaliny. W przeciwieństwie do Kosmicznych Piratów, których po prostu nie mogło zabraknąć. Warto wspomnieć o grenadierach w ich szeregach, którzy potrafią siać niezłe spustoszenie. Jednak tym razem starzy znajomi są nie tylko napastnikami, ale też ofiarami. Oni naprawdę nie chcieli się mieszać do tej wojny. Na dodatek pojawiła się tu nasza Samus, a oni doskonale pamiętają, jaki im dała wycisk poprzednich razem. Nie owijając w bawełnę, oni się zwyczajnie boją. Wspomniałem wcześniej, że Ingowie potrafią przejmować inne istoty. Dotyczy to także Piratów. Zresztą pomimo raczej prymitywnego wyglądu, sprytne z Ingów bestie. Potrafią zamienić się w bezkształtną ciecz i obejść gracza od tyłu, dosłownie wyrastając z ziemi. Technika uników również nie jest im obca. Co więksi twardziele stosują różne techniki walki, zależnie od odległości, jaka ich dzieli od celu. Obchodzenie Samus z różnych stron, kiedy atakuje się w grupie, to też niegłupi pomysł.
Pewnym powiewem świeżości są pół-bossowie. Mają własną nazwę i pasek energii, ale ich rozmiary oraz siła nie pozwala określić ich mianem pełnoprawnych "szefów". Strzegą zazwyczaj jakiegoś ważniejszego przejścia i wypełniają czas między starciami z naprawdę wielkimi monstrami. Odniosłem wrażenie, że tych ostatnich jest nieco mniej, ale prezentują nadal bardzo wysoki poziom. Zarówno pod względem prezencji, jak i sposobu na ich unicestwienie. Poza tym walka z potężnym madafaką w nieprzyjaznym środowisku Dark Aether nie należy do sytuacji komfortowych. Zresztą, o mroczniejszym klimacie niech świadczy fakt, że w pewnym momencie pojawiają się zombie! No może nie do końca, ale to już sprawdzicie sami.

Ona

To, o czym pisałem do tej pory to nadal niepełny obraz zagrożeń, na jakie narażona jest łowczyni głów. Jest jeszcze pewien istotny szczegół. A na imię mu Dark Samus. Kim jest naprawdę? Skąd pochodzi? Co robi na Aether? Jaki jest jej udział w toczącej się wojnie? I wreszcie, jaki jest jej stosunek do Aran? Te pytania mobilizują jak nic innego do ukończenia gry. Jest to zdecydowanie najciekawszy wątek fabuły Echoes i świetne zagranie ze strony Retro. Ba! Według mnie to jedna z najchłodniejszych postaci z gier w ogóle. Tajemnicza, świetnie zaprojektowana i będąca naprawdę godną rywalką, Dark Samus jest symbolem tej gry. Autorzy nie poszli na łatwiznę i tworząc ją, nie przyozdobili po prostu właściwej Samus w nowe szaty. Mroczna pani porusza się diabelnie szybko, lata i na wiele sposobów strzela Phazonem. Przy tym druzgocze otoczenie z szatańskim zapałem. Nie miałbym nic przeciwko, gdyby Nintendo poświęciło jej osobny tytuł. Ta postać aż się prosi o dalsze wykorzystanie. Ale póki co syćmy się jej obecnością w Prime 2.



Przesłony hełmu Samus i widoczny HUD zdecydowanie pomagają identyfikować się z bohaterką.

My

Rewolucja w serii. Obowiązkowy tryb w każdej grze fps. Jakby na to nie spojrzeć, po raz pierwszy do Metroida zawitał multiplayer. Powiem wprost: nie jest on najwyższych lotów. Podstawowy zarzut to zatrważająco mała liczba opcji. Całe dwa rodzaje zabawy, w tym jeden to deathmatch, a oprócz tego ledwie trzy ustawienia do modyfikacji. Zabawią się maksymalnie cztery osoby, jednak brak tu botów oraz gry po LANie. Boli także znaczny spadek jakości grafiki. Tekstury już nie oszałamiają szczegółowością, modelom postaci ubyło trójkącików, a areny są raczej przeciętnych rozmiarów. Choć nie powiem, zaprojektowane są całkiem ciekawie, niestety nie ma ich za dużo. Co ratuje ten tryb? Fakt, że jest on jedynie miłym dodatkiem do właściwej przygody. To nie drugie Halo, które dopiero poprzez Live! naprawdę rozwija skrzydła. To ukłon w stronę fanów serii, którzy zapewne przyjmą go z otwartymi ramionami. A to dlatego, że jest przesycony typowymi elementami Metroida. Wykorzystanie Grapple Beam czy Spider Ball to nieliczne przykłady, które sprawiają, że gra się inaczej niż w typowych shooterach. Do tego dochodzą power-upy, których próżno szukać w trybie dla pojedynczego gracza. Nie wątpię, że miłośnicy tego uniwersum tylko na takie coś czekali.
Nie da się jednak zaprzeczyć, że rozgrywka wieloosobowa to bledsza strona Echoes. Dlaczego więc w oceniaczce widnieje tak wysoka nota? Powód jest prosty. Zabawa dla samotnego gracza jest po prostu rewelacyjna i nawet niedorobiony multiplayer nie jest w stanie odjąć więcej niż dziesiąte części punkta od mojej końcowej oceny.

Jeszcze kilka zdań na zakończenie. **Metroid Prime 2 Echoes** to zdecydowanie najładniejsza i stworzona z największym rozmachem gra na GameCube'a. Nic nie może się jej równać, choć w niedalekiej przyszłości czai się kilku kandydatów. Zawiera też rewelacyjny soundtrack, choć do pełni szczęścia brakuje pełnego dubbingu. Wtedy byłaby to superprodukcja w pełnym tego słowa znaczeniu. Co najważniejsze, gra godnie kontynuuje genialną poprzedniczkę i choć nie jest już takim objawieniem, uważam ją za tytuł zwyczajnie lepszy. A w tym przypadku to oznacza naprawdę dużo.
Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima (**www.ultima.pl**)

SŁOWO O MISTRZACH

Retro Studios ma siedzibę w Texasie, a zostało założone przez Nintendo w 1999 roku. Mieli stać się amerykańskim Rare. Od razu zabrali się do pracy nad kilkoma tytułami na nową konsolę Big N, zwaną wtedy jeszcze Dolphin. Jak krążąca po internecie wieść niesie, pomysł strzelaniny z widokiem z pierwszej osoby i wizorami zrodził się w studiu, zanim Nintendo zleciło im pracę nad Metroidem. Tak więc końcowy produkt, to zaadaptowanie wcześniejszych pomysłów do nowej gry.
Swoją drogą pierwszy Prime powstawał w prawdziwych bólach. Podczas prac w pewnym momencie zwolniono dwudziestu pracowników, zarzucono kilka projektów, a wolnych ludzi przydzielono właśnie do tej gry. Wśród wstrzymanych gier były Raven Blade, Footbal 2002 oraz Thunder Rally. Pierwsza produkcja miała być role-playem akcji, jednak bardzo szybko zniknęła z list wydawniczych, choć w sieci pojawiła się seria wczesnych screenshotów. Niewiele więcej wiadomo o grze sportowej. Nawet nie do końca jasne jest, czy miała to być piłka nożna czy futbol amerykański. Ostatni tytuł był zainspirowany serią Twisted Metal, tudzież Vigillante 8, a Retro wypuściło nawet dwa wczesne screeny, prezentujące niekulawą grafikę. Być może po skończeniu Echoes autorzy wrócą do jednego z zarzuconych planów i przy premierze Revolution uraczą nas czymś nowym.

PlayStation 2 — Jedna z najlepszych gier na tę konsolę.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Retro Studios
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

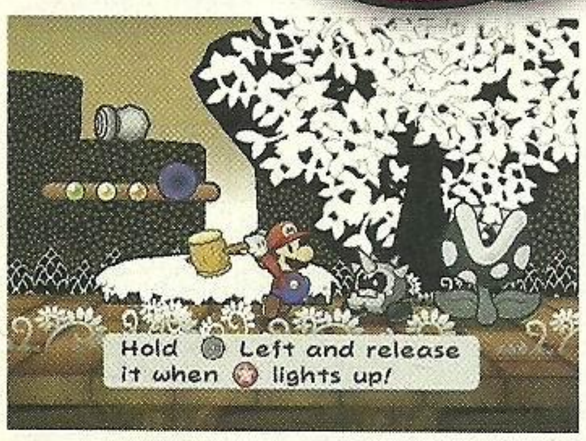
Wykorzystuje: Memory Card, Dolby Pro Logic II, PAL 60Hz Only

9.7

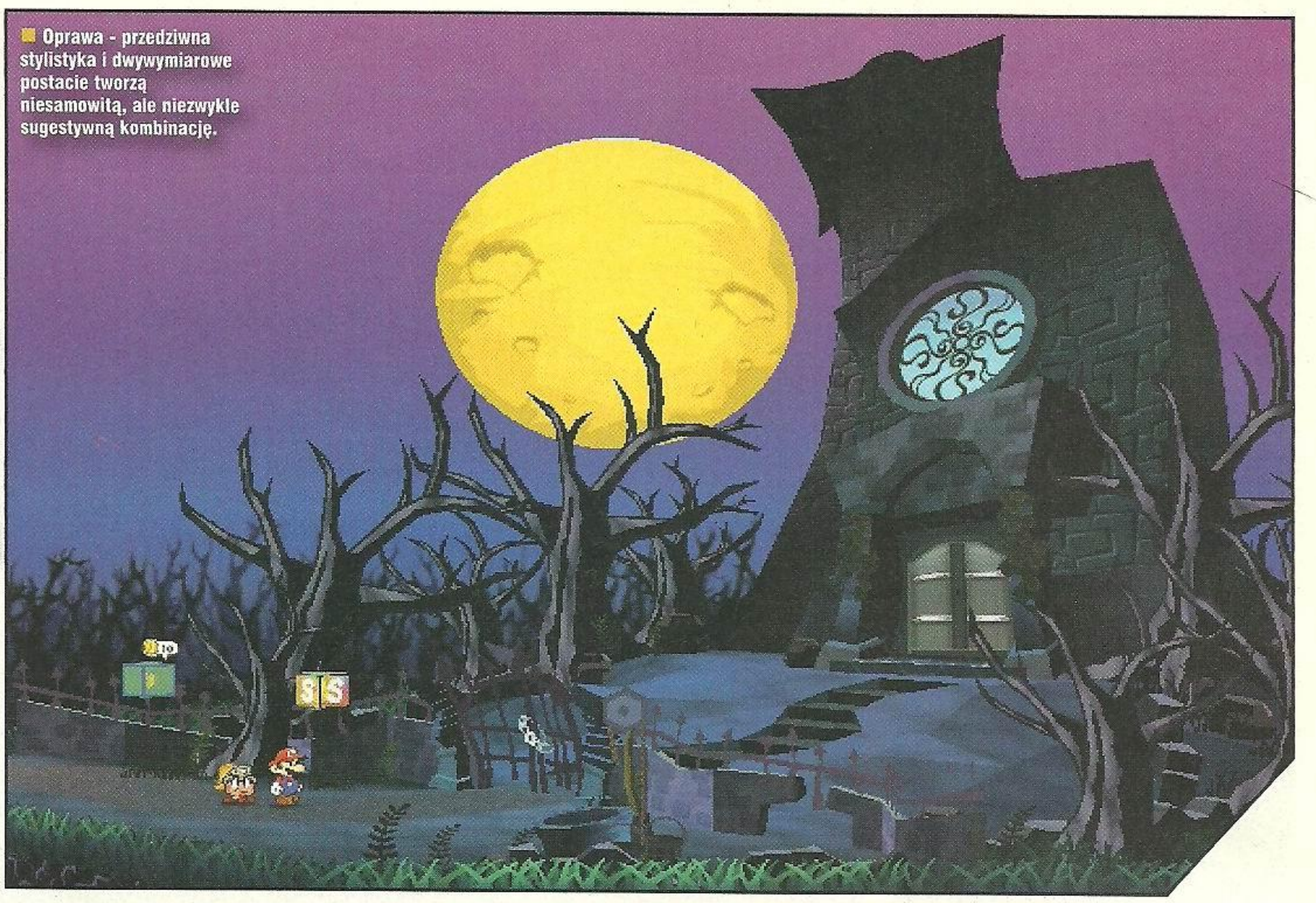
- **Dobre:** Walki, mimo wszystko oprawa oraz zróżnicowanie rozgrywki.
- **Złe:** Bardzo brakuje dubbingu, a backtracking nie powinien występować wcale.
- **Brzydkie:** Niekiedy przenikanie obiektów, a czasem design miejscówek.

BIG BROTHER

Odkąd Luigi wystąpił w swojej własnej grze, uwierzył w siebie i nie lata krok w krok za swoim niższym bratem. Co nie znaczy, że zabrakło go w Paper Mario The Thousand-Year Door. Otóż gracz może go spotkać odwiedzając miasto zwane Rogueport. Rozmowa z Luigim zaowocuje poznaniem jego przygód, jakie odbył od czasu, kiedy Mario wyruszył na ratunek księżniczce Peach. To kolejny przykład na parodiowanie samych siebie przez Ninny, gdyż oczywiście historie Luigi'ego to kalki tego, co niegdyś dokonał Mazza.



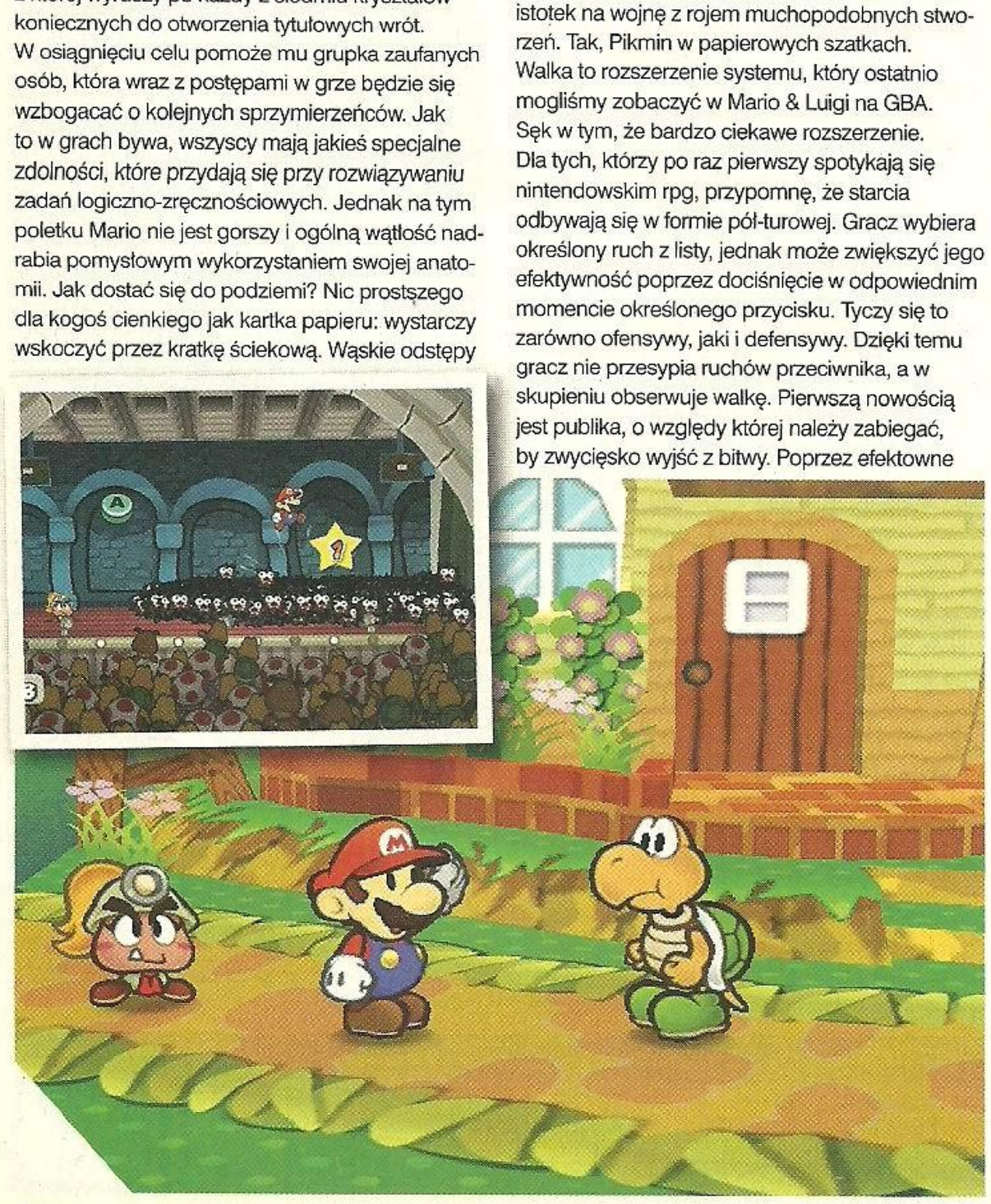
Oprawa - przedziwna stylistyka i dwywymiarowe postacie tworzą niesamowitą, ale niezwykle sugestywną kombinację.



PAPER MARIO THE THOUSAND-YEAR DOOR

TO JUŻ CHYBA OSTATNIA GRA Z MARIO. Z ANOREKSJĄ DŁUGO NIE POCIĄGNIE

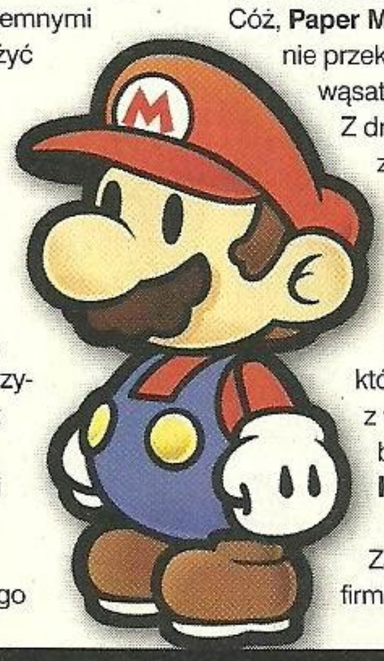
Wychudł biedak ostatnio i widać to na pierwszy rzut oka. Nic tylko położyć się pod kroplówkę, ale nie ma tak dobrze. Ten babsztyl, Peach, znowu gdzieś się zapodział i jeszcze chce, by Mario jakieś świecidełka odnalazł. Ech, te księżniczki, nie uszanują hydraulika. Pierwszym miejscem, do jakiego trafia gracz, jest portowe miasto o nieprzyjaznej atmosferze. Jednak to właśnie ono będzie bazą wypadową, z której wyruszy po każdy z siedmiu kryształów koniecznych do otworzenia tytułowych wrót. W osiągnięciu celu pomoże mu grupka zaufanych osób, która wraz z postępami w grze będzie się wzbogacać o kolejnych sprzymierzeńców. Jak to w grach bywa, wszyscy mają jakieś specjalne zdolności, które przydają się przy rozwiązywaniu zadań logiczno-zręcznościowych. Jednak na tym poletku Mario nie jest gorszy i ogólną wątłość nadrabia pomysłowym wykorzystaniem swojej anatomii. Jak dostać się do podziemi? Nic prostszego dla kogoś cienkiego jak kartka papieru: wystarczy wskoczyć przez kratkę ściekową. Wąskie odstępy między budynkami również stoją otworem. By osiągnąć odległą platformę, należy zwyczajnie złożyć się w samolocik i poszybować z wiatrem. Ale autorzy nie poprzestali na tym i wcisnęli do gry szereg innych motywów uatrakcyjniających eksplorację świata. Szczególnie zaskoczył mnie moment, kiedy prowadziłem około setkę małych istotek na wojnę z rojem muchopodobnych stworzeń. Tak, Pikmin w papierowych szatkach. Walka to rozszerzenie systemu, który ostatnio mogliśmy zobaczyć w Mario & Luigi na GBA. Sęk w tym, że bardzo ciekawe rozszerzenie. Dla tych, którzy po raz pierwszy spotykają się nintendowskim rpg, przypomnę, że starcia odbywają się w formie pół-turowej. Gracz wybiera określony ruch z listy, jednak może zwiększyć jego efektywność poprzez dociśnięcie w odpowiednim momencie określonego przycisku. Tyczy się to zarówno ofensywy, jaki i defensywy. Dzięki temu gracz nie przesypia ruchów przeciwnika, a w skupieniu obserwuje walkę. Pierwszą nowością jest publika, o względy której należy zabiegać, by zwycięsko wyjść z bitwy. Poprzez efektowne ciosy oraz „zagrywki pod publiczkę" gracz zyskuje jej przychylność, co owocuje punktami, za które można wykonać specjala. Dodatkowo niekiedy jakiś widz wspomoże bohaterów cennym przedmiotem. Oczywiście, jeśli nas lubi. W innym wypadku możemy oberwać, ale wystarczy wypatrzyć chuligana na widowni, by móc mu się odpłacić. Drugie novum to interaktywna scenografia. Kiedy cios bohatera wywoła zbyt duży wstrząs, stojące z tyłu elementy takie jak drzewka czy murki mogą się po prostu przewrócić. Oczywiście przygniatając nieszczęśnika stojącego obok.



Jednak najbardziej do gustu przypadły mi cztery „drobiazgi". Po pierwsze, mnogość postaci. Rysownicy musieli się cholernie napracować, gdyż niemal każda napotkana osoba wygląda inaczej. Nintendo sięgnęło po drugoplanowe osobistości ze swoich wcześniejszych produkcji (są między innymi „glutonosi" z Super Mario Sunshine), ale również zaprojektowało sporą grupkę nowych. Dzięki takiej zagrywce świat gry wydaje się bogaty i różnorodny; zresztą taki jest w istocie. Druga sprawa to genialne złudzenia optyczne. W związku z tym, że większość obiektów to bitmapy, posłużono się kilkoma przyjemnymi efektami. Za przykład mogą posłużyć trójwymiarowe kolumny, które w pewnym momencie przygody ślicznie zwijają się w ruloniki. Po trzecie, pokochałem te tony świecidełek poukrywanych gdzie popadnie. W trawie, za drzewem, między domami i w setce innych miejsc można znaleźć Star Pieces, które da się potem wymienić na przydatne w walce przedmioty. Jednak najlepsza z tego wszystkiego jest zabawa konwencją, o jaką pokusili się panowie z Intelligent System. Bowser, który wpadł w wściekłość, kiedy dowiedział się, że ktoś bez jego wiedzy porwał Peach oraz komputer poznający uczucia, to tylko nieliczne przykłady świetnego, choć specyficznego humoru programistów. Najwyższy czas trochę ponarzekać. Aż boli mnie brak dubbingu. Wiem, że Nintendo rzadko porywało się na takie coś, ale ta gra po prostu prosi się o wesołe i zabawne głosiki. Zwłaszcza, że muzyka jest naprawdę bardzo dobra i tylko tego jednego elementu zabrakło do ideału w tej kwestii. Przejdźmy do oprawy wizualnej. Wszystko na pierwszy rzut oka jest cacy, zwłaszcza postacie oraz cieszące oko smaczki graficzne, jednak uważam, że Nintendo potknęło się trochę przy projektach niektórych krain. Las, gdzie dominowała czerń, biel, szarość i błękit, niespecjalnie pieścił mój narząd wzroku. Mimo że schematy zagadek były bardzo ciekawe, sam design pozostawiał sporo do życzenia. Będąc już przy grafice wspomnę jeszcze, że uderzyły mnie gdzieniegdzie tekstury, które rażąco odbiegały od barwnych i superostrych postaci. Ostatnim minusem jest pojawiający się niekiedy backtracking. Fakt, że występuje rzadko, ale nie sprawia przyjemności.

Cóż, **Paper Mario The Thousand-Year Door** nie przekona raczej osób, które na wąsatego hydro nie mogą patrzeć. Z drugiej strony jest to najlepsza gra z maskotką Ninny, jaka ukazała się w tym roku na Starym Kontynencie. Zdecydowanie powinni w nią zagrać wszyscy miłośnicy pierwszej części oraz Mario & Luigi z GameBoya. Fani Mario, którzy nie mieli wcześniej kontaktu z wymienionymi tytułami, będą bawić się podwójnie.

Kaxi ■ ■



Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima - **www.ultima.pl**

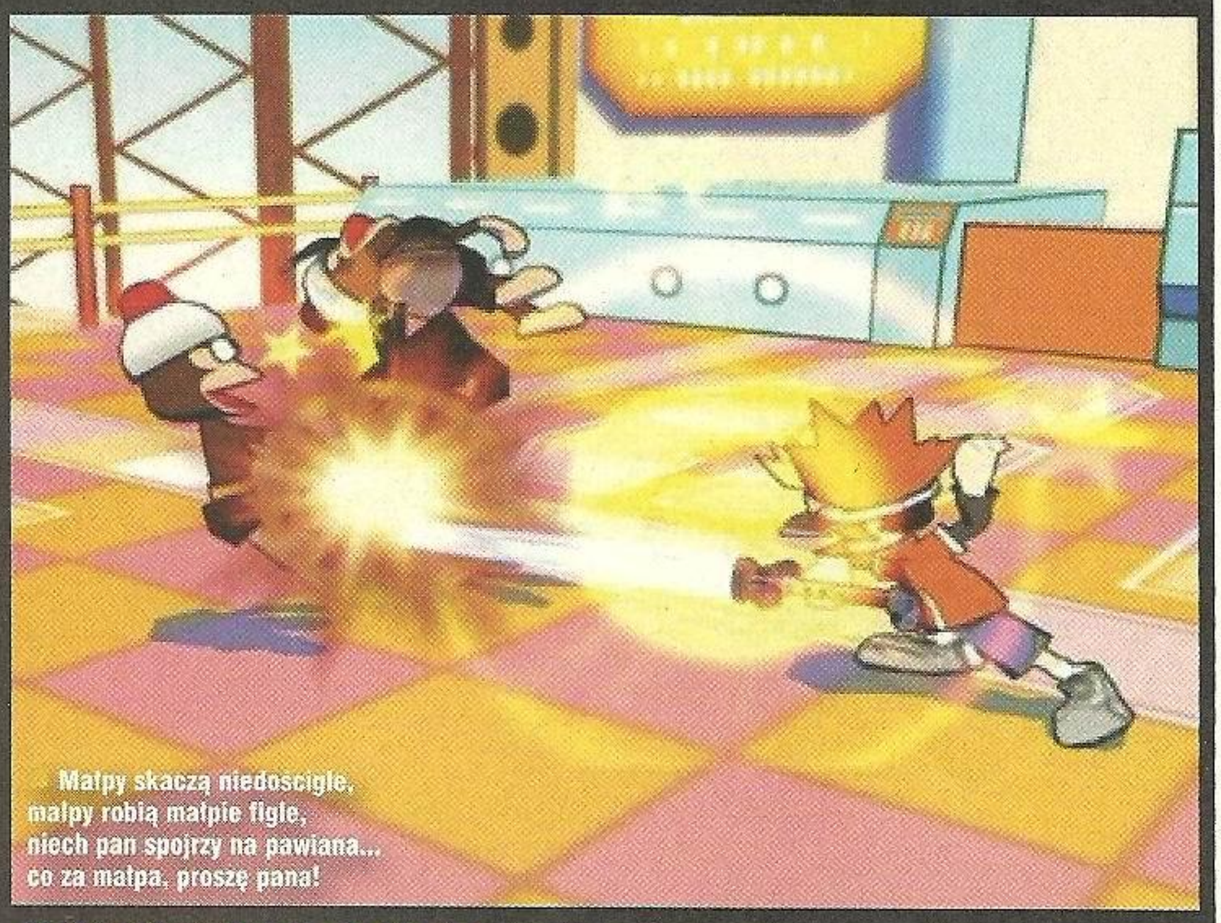
GameCube — A za miesiąc Tales of Symphonia...

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** IS
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, Dolby Pro Logic II, 60Hz Mode

8.3



Małpy skaczą niedoścignie,
małpy robią małpie figle,
niech pan spojrzy na pawiana...
co za małpa, proszę pana!

APE ESCAPE PUMPED & PRIMED

PATRZYSZ NA OCENĘ I WIESZ SWOJE...

Ape Escape to seria dwóch platformówek, które pomimo sporej dawki innowacji i humoru oraz dość oryginalnego zastosowania analogowego joypada sprzedały się słabo. Na tyle słabo, że po podliczeniu przychodów z drugiej części gry twórcy postanowili pchnąć serię w zupełnie innym kierunku. Pomysł chyba nie do końca się udał, bo w konsoli wylądowała średnio udana party game, które stara się wybronić niezłym sterowaniem, komiksową grafiką 3D i wykręconymi do oporu postaciami.
Głównym składnikiem Pumped and Primed będą przede wszystkim areny, na które wysypią się kierowani przez graczy bohaterowie. Zadaniem postaci będzie wykończenie przeciwników, skolekcjonowanie największej ilości punktów, bądź wyprzedzenie pozostałych w danej konkurencji. Dość dobrze poradzono sobie ze sterowaniem – lewa gała kieruje pokraką, prawa zaś odpowiada za używanie broni we wszystkich ośmiu kierunkach. Powiedzmy, że można uciekać w prawo i jednocześnie walić mieczem w lewo. Im szybciej pukacie w gałkę, tym więcej wymachów orężem, czy strzałów z procy wyegzekwuje postać. Gałą można zakręcić i tym samym zamienić podopiecznego w morderczy młynek, ale starczy już o tym.
Przed bitwą zawsze dozbrajamy bojownika w najodpowiedniejsze według nas rekwizyty, których używamy potem podczas zespołowej siekaniny. I tylko to jest fajne.
Osoby, które znalazły się na ekskluzywnej liście posiadaczy pierwszej części lub sequela Ape Escape od początku rozpoznają główne postacie dramatu. Porażająca większość graczy nie będzie jednak miała pojęcia, kim jest ten roztrzepany rudy chłopaczek, siwobrody dziad profesor, czy banda szalejących małp z metalowymi miskami na głowach. Oprócz postaci, gracze obsłużą też wehikuły. Podczas przeprawy udało mi się kontrolować łódź podwodną, czołg, a nawet niewielki kajaczek podczas wyścigów.
Jeśli chodzi o wyścigi, mam mieszane odczucia. W zamyśle twórców analogowe gałki odpowiadają za sterowanie lewym i prawym wiosłem. Nie pamiętam ile tysięcy kółek musiałem wykręcić, żeby dopłynąć kajaczkiem na pierwszym miejscu. Najbardziej chyba polubiłem plansze, na których należało bić nieprzyjaciół, a jednocześnie zbierać monetki i uważać na przesuwający się w prawo ekran. Wówczas najwięcej emocji i wypieków na twarzy budziły chwile, gdy mój pokrak spadał w przepaść, a z jego portfela wysypywała się część gotówki. Zabawa byłaby relatywnie łatwa, gdyby programiści nie popsuli skakania. Jest ono na tyle źle zbalansowane, że postać w jedenastu przypadkach na dziesięć leciała w przepaść. To błędy, a nie świadome decyzje autorów czyniły zabawę emocjonującą. Niedorzeczne, ale prawdziwe.
Grać? Od biedy. Na pewno nie siadajcie do **Ape Escape: Pumped and Primed** sami. To może się źle skończyć (ja na przykład poczułem chęć sprawdzenia na sobie kilku „midasów"). Bawcie się w kilka osób, a być może wystawicie jej ocenę o oczko wyższą niż moja. Po drugie, przykro jest patrzeć, gdy fajna, ale niszowa seria gier obiera tak zapchlony kierunek. Tamte gry miały potencjał, Pumped and Primed nie ma nic prócz błędów, frustracji i odrobiny wyzwania dla kilku osób. Niezłe wrażenie robi ładna, cel-shade'owana grafika i fakt, że ciągle coś tu się odblokowuje. Nowe tryby, postacie, plansze – takie rzeczy czasem pomagają. Ja muszę to jednak przegryźć jakimś Midasem.

Brock Landers ■ ■

Le żenua, czyli obłędny kołowrót na analogach.

PlayStation 2 — Małpy obrały zły kierunek

- **Wydawca:** Ubi soft
- **Producent:** SCEE
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2

4.5

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

GRZEBANIE PATYKIEM W KU... LTOWEJ MARCE

Ghost in the Shell to przykład filmu z najwyższej półki. Kultowe anime łączące cyberpunkowy scenariusz z ogromną dawką filozoficznych przemyśleń i kapitalnymi efektami wizualnymi od dziewięciu lat stanowi barierę nie do obejścia dla innych produkcji. Nawet własnego sequela. Ghost in the Shell miał w sobie ten magnes, który przeciągał rzesze ludzi na stronę fanatyków anime, a dla wielu z nich stanowił istną studnię przemyśleń. Chyba nienajlepszym pomysłem programistów z Cavia było podpisywanie najnowszej strzelanki nazwą kultowego obrazu. Fani potraktują tę grę jak kpinę, a pozostali (ci mniej oddani idei filmu) być może odnajdą w niej jakieś pozytywy. Po spędzeniu z **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex** pięciu godzin dwie rzeczy stały się dla mnie jasne. Po pierwsze, nie ma żadnego znaczenia, kto jest głównym bohaterem gry. Nawet fiński drwal w kraciastej koszuli nie wypadłby gorzej, niż główni bohaterowie. Są gry, gdzie główny heros trzyma na sobie wielki ciężar tytułu, ale tutaj zwyczajnie nie musi. Po drugie zaś – oglądanie napisów końcowych po pięciu godzinach zabawy jest słabe. Definitywnie chciałbym czegoś dłuższego, bo gry tanie nie są.
Filmowa Sekcja 9 ponownie wkracza do akcji. Jeśli jeszcze nie wiecie, co to za zespół, spieszę z wyjaśnieniami. W roku 2029 najgroźniejszymi rodzajami przestępstw są włamania do sieci. Wiecie, w tych czasach każdy jest stanie wetknąć sobie wtyczkę w tył głowy i bezpośrednio łączyć się z komputerem. Dlatego szczególnie niebezpieczni są hakerzy atakujący ludzkie umysły. Sekcja 9 zajmuje się ubojem takich typów. Grywalny zespół składa się z dwóch postaci znanych miłośnikom filmu i serialu. To major Makoto Kusanagi oraz Bateau. Z tej racji, że pani major wygląda ładniej, to właśnie jej poświęcona została ta bogatsza część gry. Poza obsługiwaniem półautomatycznych pistoletów i skakaniem po platformach Kusanagi para się także rozwiązywaniem mało skomplikowanych zagadek. Przygarbiony Bateau też coś tam czasem rozwiąże, ale jego misje sprowadzają się w zasadzie tylko do biegnięcia przed siebie i trzymania spustu.
Jednym z pierwszych zgrzytów (poza spłaszczeniem scenariusza do poziomu strzelanki) jest straszliwie niewygodne sterowanie postaciami. Nawet po trzech godzinach zabawy i uprzednim zapoznaniu się z rozbudowanym samouczkiem, niezdarne grzmocenie po padzie bardziej przypominało mi układanie kostki rubika, niż autentyczną zabawę. Dobrze, że przeciwnicy nie wykazywali się większymi przejawami rozsądku i z reguły nie wyciągali spluw do momentu oddania przeze mnie strzału. W przeciwnym wypadku miałbym problem. Aby troszkę urozmaicić niesprawiedliwą momentami wymianę ognia, Cavia wyposażyło panią major w serię bezlitosnych uderzeń i megawidowiskowych uników. Wystarczy podbiec do zdezorientowanego przeciwnika i postukać nieco odpowiedni przycisk na joypadzie, a zostanie on okrutnie zbity i spektakularnie wykończony. Szkoda, że walki mają sens jedynie w małym gronie przeciwników (najlepiej w liczbie jeden) i wrzucone zostały nieco na siłę (bo można ich wcale nie stosować). Przydatna natomiast okazała się możliwość sterowania przeciwnikami. Odpowiednio oznaczonych drani można przejąć, a następnie wyciąć nimi w pień znajdujących się w okolicy ich ziomków. Porzucone na polu bitwy zwłoki Makoto będzie musiała przeszukiwać, aby uzyskać klucze odblokowujące zamknięte drzwi. I tak na okrągło.
Pokpiono nieco sprawę multiplayera, gdzie na olbrzymich planszach zmierzą się ze sobą maksymalnie cztery osoby. Etapy są na tyle duże, że można poczuć realną pustkę. I taka też jest cała gra – pusta, bez pomysłu, nastawiona na ludzi ogarniętych manią kinowego hitu. Momentami ratuje ją niezła oprawa, ale ślicznie opakowania nie robią już na mnie wrażenia.

Matt ■ ■

Kusanagi tłumaczy strażnikowi, na czym polegają jego błędy w obronie.

Bateau i skomplikowana misja polegająca na parciu przed siebie.

Multiplayerowi towarzyszy nieodzowna pustka. Tu naprawdę nic się nie dzieje.

PlayStation 2 — Gra na 10. W skali 1-20.

- **Wydawca:** Bandai
- **Producent:** Cavia
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2

5.0

- **Dobre:** Grafika pokazująca prawdziwą moc PS2. Przyjemny poziom trudności.
- **Złe:** Szarpiąca animacja, ale po prostu nie wierzę by dało się to poprawić. Przygoda jest zbyt krótka.
- **Brzydkie:** Zdecydowanie backtracking.

To już standard, że w tego typu grach jest sporo minigier. A może tylko mi się wydaje? W każdym razie przyjemnie jest sprawdzić się jako "ujeżdżacz rakiet". A pamiętam jak ktoś mówił, że Daxter tylko dużo gada.

Z taką fuzją i takimi furami Jak spokojnie może stanąć do konkursu na największego platformerowego twardziela. Wygląda jakby chciał rzucić komuś wyzwanie (Ratchet?), ale czy może być pewny swego?

JAK 3

TO MIAŁA BYĆ PIEŚŃ POCHWALNA Z JAJEM, ALE PO DRODZE WPADŁA W SCHEMAT I PLANY WZIĘŁY W ŁEB. METALOWY.

Zaczęło się fatalnie. Nie wiem tylko czy dla mnie, czy dla Jaka trzeciego. Pierwszy raz ujrzałem go w akcji pięć miesięcy temu i nie mogę nazwać tego, co wówczas poczułem miłością od pierwszego wejrzenia. O ile mnie pamięć nie myli płyta z betą gry wyleciała z czytnika konsoli szybciej, niż jedzie najszybsza fura w Burnout 3 na poczwórnym booście. Z prostej przyczyny. Była brzydka. Albo wina zabrakło.

W chwili, gdy to piszę, jest mi wstyd. Ukończyłem niedawno pełną wersję i bez wahania mogę powiedzieć, że nie wierzę w to, by piękniejsza gra trafiła na PlayStation 2 w najbliższej przyszłości, a być może i dłużej. Naughty Dog pokazało, że można dać konsoli Sony obłędnie wyglądający tytuł, utwierdzając mnie w przekonaniu, że pan Lorne Lanning i jego ziomki z Oddworld Inhabitants to albo wielcy ściemniacze, albo wcale nie mniejsi nieudacznicy. Że niby PS2 jest ciężka w programowaniu? Proponuję korepetycje u twórców Jaka. Tam zobaczą, że można uzyskać wspaniałe, ostre tekstury podłoża, ścian, pojazdów oraz postaci. Nic się nie rozłazi i nie rozmywa, co powoduje opad szczęki i wytrzeszcz niedowierzających oczu. Tak właśnie wyglądałem tuż po odpaleniu gry i zobaczeniu tego, co jeszcze niedawno było paskudztwem udającym arenę walk w wulkanicznej scenerii.

Mała dygresja

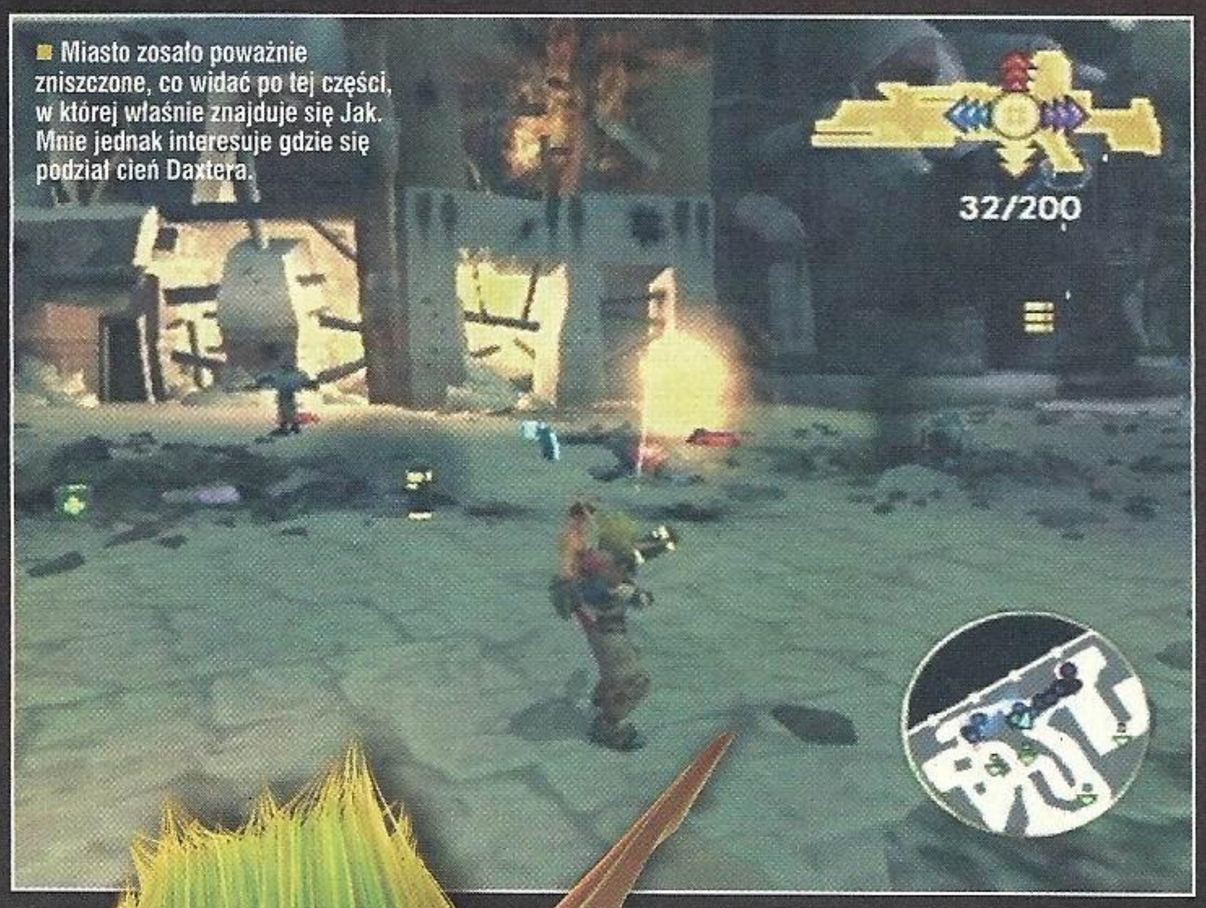
Z kontynuacjami często jest tak, że opowiadają historię, jakiej gracz nigdy by się nie spodziewał kończąc poprzednią przygodę. Nie inaczej jest przypadku **Jak 3**. Czy ktoś mógł pomyśleć, że Daxter o mały włos nie umrze na pustyni? Spokojnie, to żaden spoiler. Rada Haven City skazała Jaka na banicję i pozostawiła samego na nieprzyjaznych piaskach. Dax nie bardzo chcia rozstać się z przyjacielem i chociaż miał szansę wrócić do targanego wojną miasta, to jednak wolał spokojną śmierć w towarzystwie do-niedawna-jeszcze-niemowy oraz papugi Peckera. Szczęśliwie, bądź nie, na wpół martwych odnalazł ich Damas, władca pustynnego miasta Spargus, w którym panuje zwyczaj nakazujący nowym mieszkańcom wykazanie się na specjalnie przygotowanej arenie. I to trzy razy. Co jakiś czas Jak wzywany jest do udowodnienia swojej przydatności dla pustynnej społeczności, a w międzyczasie zajmuje się wypełnianiem rozmaitych questów. Na powrót do Haven City trzeba poczekać około ośmiu godzin, co daje trochę ponad połowę czasu potrzebnego na ukończenie gry.

Gotowi na małą przejażdżkę?

Zastanawiałem się, do jakiej grupy gier można zaliczyć **Jak 3**. Czy to wciąż platformówka? A może przygodówka? Tylko czy do takich można zakwalifikować grę, gdzie sporą część czasu jeździ się pustynnymi quadami? A może to odmiana GTA? Chyba wszystko na raz. Mistrzowie z Naughty Dog stworzyli grę składającą się z kilku mniejszych tytułów. Nie mogło zabraknąć skakania po platformach, nie obyło się bez jazdy na deskolotce rodem z *Powrotu do przyszłości*. Są wyścigi stworów będących skrzyżowaniem Chocobosów z jaszczurkami. No i oczywiście, mnóstwo strzelaniny. Jest tego naprawdę sporo, ale z niewiadomych powodów wepchnięto to wszystko do zaledwie piętnastogodzinnej przygody. Nie miałbym nic przeciwko, gdyby nie fakt, że zdecydowanie zbyt mało jest skakania po platformach, czyli wizytówki części pierwszej. Inaczej niż w Sly 2, gdzie mimo mnóstwa minigier najważniejsze było przemykanie szopem po dachach, wąskich uliczkach itp. w Jaku nacisk na poszczególne elementy został rozłożony równomiernie. I tym bardziej gryzie mnie to, że przygoda zbyt szybko się kończy.

Wspomniałem o tym, że nieco ponad połowę czasu gry bohaterowie spędzą w mieście Spargus i na pustyni, po której poruszać się można aż ośmioma pojazdami. Z początku dostępna jest oczywiście najsłabsza maszyna, ale z czasem to się zmienia. Nie wszystkie jednak sprawdzi się w trakcie gry. Część z nich trzeba kupić z listy bonusów, jeśli tylko zgromadzi się odpowiednią ilość floty. Każdy pojazd ma zamontowaną broń, a niszcząc przeciwników można naładować boosta, tyle że dużo ciężej kieruje się wtedy rozpędzonym wehikułem. Nie mam większych zastrzeżeń do modelu jazdy, trzeba się tylko przyzwyczaić do wielu nierówności terenu i częstego dachowania. Każdym pojazdem można też lekko podskoczyć, ale tylko mój ulubiony Dune Hopper pozwala pokonywać większe rozpadliny i właśnie nim można się dostać do świątyni Prekursorów na wyspie. Nie jest to specjalnie łatwe, ale wystarczy zapamiętać, że w grze jest specyficzna fizyka pozwalająca rozpędzonemu pojazdowi przeskoczyć nad dziurą i wylądować w miejscu. Sporą część gry spędza się na pustyni zbierając różne rzeczy, jak na przykład poodkrywane przez burzę piaskową cenne przedmioty. Oczywiście pilnują ich jacyś frajerzy, którzy starają się rozwalić graczowi jego pojazd, bądź uniemożliwić dotarcie do celu w wyznaczonym czasie. Właśnie. Nie wiem kto wpadł na ten pomysł, ale Jak 3 obfituje w misje na czas, gdzie uciekających sekund wcale nie ma zbyt wiele i nie raz przychodzi powtarzać całość od początku. A jazda po niegościnnej pustyni, pełnej wzniesień i dolin na czas, pod stałym ostrzałem może niejednego zniechęcić. Na szczęście poziom trudności został nieźle zbalansowany i raczej nikt nie będzie płakać i przeklinać twórców gry podczas zabawy. Chociaż raz mi się to zdarzyło. Wkurzyła mnie misja, gdy z oceanu wychodzą sporej wielkości kosmici i z różnych stron wystrzeliwują rakiety. Trzeba z potężnego działka zabijać ich oraz

Bohaterowie zasiedli w moim ulubionym pojeździe, Bunny Hopperze, o którym wspomniałem w tekście. Rozwija zawrotne prędkości, strzela rakietami i daleko skacze. Miodzio.



Miasto zosało poważnie zniszczone, co widać po tej części, w której właśnie znajduje się Jak. Mnie jednak interesuje gdzie się podział cień Daxtera.

Fantastycznie wygląda pojazd Damasa oświetlony błyskiem pioruna. Nie mniej pięknie wygląda zjazd rurą. Szkoda, że nie jest tak diabelnie szybko jak w F-Zero GX.

strącać nadlatujące pociski. Dusząc nieustannie R1. Za czwartym razem palec odmówił mi posłuszeństwa. W każdym razie niższy poziom trudności przypadnie do gustu większości graczy i należy to zapisać grze na plus.

Garść szczegółów

Przed chwilą użyłem słowa „kosmici". Nie powiem Wam kim dokładnie są, ale mogę bez obaw napisać, że fabuła gry w wielu momentach zaskoczy niejednego z fanów serii. Poznacie mnóstwo odpowiedzi na trapiące Was od dawna pytania, jak na przykład kim jest Daxter, Jak, a także poznacie tajemnicę Prekursorów. I będziecie turlać się ze śmiechu jak już zobaczycie to na własne oczy. Zanim to jednak nastąpi, przez piętnaście godzin zwiedzicie wspominaną już przeze mnie kilka razy pustynię, a także powrócicie do Haven City, by ujrzeć, co stało się podczas nieobecności bohaterów.

Cukierkowy klimat zatracił się zupełnie i teraz jest mroczno i smutno. Daxter co prawda rzuca swoje komentarze, ale wydaje mi się, że zdarza mu się to zbyt rzadko. Może mu się znudziło? Albo to twórcy gry nie chcieli przemęczać pana Maxa Caselli podkładającego głos pod gadatliwego kompana Jaka. Dubbing po raz kolejny stoi na najwyższym poziomie, a fanów Phila LaMarra z pewnością ucieszy, że podkłada głos pod Siga i wrednego hrabiego Vegera. Muzyka też pierwsza klasa, chociaż nie zawsze jest trafnie dobrana. Motywy podobne do tych z Zeldy podczas jazdy na desce? To nie zdaje egzaminu. Podczas walk utwory mogłyby być bardziej dynamiczne, ale za to dźwięki wszelakie stoją na bardzo wysokim poziomie. Zwłaszcza podczas wystrzałów, a trzeba Wam wiedzieć, że broni nie brakuje. Dwanaście sztuk, po trzy z czterech różnych rodzajów. Trzy z nich są wyjątkowo potężne, ale dostępne dopiero pod koniec, zaś ja przez niemal cały czas korzystałem z dwóch fuzji. Beam Reflector rewelacyjnie sprawdza się w pomieszczeniach, bo wystrzelona wiązka energii odbija się od ścian i przeciwników powodując w szeregach wrogów ogromne spustoszenie. Dostępny później Needle Lazer pozwalał trafiać wszystko, co się rusza, bez większego zaangażowania w celowanie. Reszty spluw mogłoby nie być, podobnie jak dodatków które można zakupić po ich uprzednim odkryciu. I bez nich skończyłem grę bez większych problemów.

Jest co robić

Nie wypada mi nie wspomnieć o mocach Dark i Light Jaka. Tą pierwszą znacie z poprzedniej części gry. Jak, jako maszynka do zabijania zdolna rozwalić nadwyrężone ściany oraz całą ekipę wrzeszczących pajaców myślących, że mogą mu coś zrobić. W wersji Light Jak ma moc samouzdrawiania, zwalniania czasu, a także może postawić magiczną barierę. Znacznie później przyjdzie wykorzystać jego skrzydła w celu dostania się w niedostępne dla zwykłego śmiertelnika miejsca. I zgadnijcie, co teraz powiem. Dokładnie. Praktycznie się z tych dobrodziejstw nie korzysta. Od czasu do czasu można się uzdrowić i tyle. Czy naprawdę nie można było zaprojektować tak poziomów, by wymusić na graczu używanie mocy?

O czym jeszcze nie napisałem, a co czeka graczy na drodze do pokonania banalnie łatwego ostatniego bossa? Kilka celowniczków, gdzie zadanie gracza sprowadza się do strącania wszystkiego co się rusza, lot Daxterem na rozpędzonej rakiecie po Haven City, dwa zjazdy rozpędzonym bolidem w dół rury najeżonej pułapkami i dziurami, nowa wersja Pac-Mana z Daxem w roli żółtego zjadacza kulek i kupa innych zadań do wykonania. Jest tego troszkę i na pewno nikt się nie znudzi. Drażni mnie tylko fakt, że po wykonaniu jednego zadania trzeba biec do miejsca wskazanego na mapie, by tam dowiedzieć się, że trzeba znowu gdzieś polecieć. I tak w kółko. Szczególnie wkurzało mnie to w Spargusie gdzie wracałem z pustyni i leciałem, co sił w nogach do Damasa, by dowiedzieć się, że muszę wrócić na pustynię. Jakby tego było mało, trzeba jeszcze trzeba czekać aż otworzą się drzwi łączące miasto z garażem, z którego uderza się na pustynne misje. To taka forma loadingu, ale troszkę wybija z rytmu.

Happy ending?

Zacząłem ten tekst od grafiki i kończąc znów do niej powrócę. Po prostu nie mogę nie wspomnieć o cudownych efektach świetlnych, jakie przyszykowali goście z Naughty Dog. W jednej z misji trzeba pomóc żołnierzom Haven City w walce z trzema opancerzonymi pojazdami latającymi. Wszystko dzieje się nad wodą, w ulewnym deszczu. Co jakiś czas walą pioruny i wtedy widać jak doskonała jest grafika w **Jak 3**. Full total mayhem, gdzie wkoło latają różnokolorowe wiązki (pociski) i do tego niebo prują błyskawice. I mam ochotę dać dychę za ten element gry, ale nie mogę przymknąć oczu na szarpiącą animację. Po prostu peesdwójka nie wyrabia i tyle, bo nie wierzę, że ktoś tego nie potrafił dopracować z braku wiedzy czy umiejętności. Konsolka jest za słaba, ale zanim zarzucicie mi sprzeczność wypowiedzi (na początku napisałem, że PS2 dużo może) jeszcze raz podkreślę, że wykonanie stoi na najwyższym poziomie i tylko animacji można cokolwiek zarzucić.

Przez pewien czas myślałem, by dać grze dziewiątkę i umieścić ją wraz z Ratchetem i Sly'em w jednym szeregu. Później zacząłem szukać czegoś, co mogłoby wpłynąć na zmianę tej decyzji. W końcu zwieńczenie serii jakby straciło własną tożsamość i nie wiadomo, czym dokładnie jest. Trochę platformerem, trochę racerem, jeszcze trochę strzelaniną. Źle rozwiązano problem poznawania celów kolejnych misji, przez co gracz będzie miał do czynienia z potężną dawką backtrackingu. Oczywiście czepiam się w tej chwili, bo dziecko Naughty Dog to wciąż ekstraklasa gier na PS2, ale wydaje się, że można było ją znacznie bardziej rozbudować i wykorzystać patenty z upgrade'owaniem broni czy wspomnianymi mocami Dark i Light. Poza tym nie ma takich momentów, gdy staje się w miejscu i zastanawia jak dostać się do jakiegoś przedmiotu. Wszystko jest liniowe. I tak jak w przypadku Sly'a wydaje mi się, że twórcom ciężko będzie przeskoczyć to, co pokazali w drugiej części przygód szopa, tak ojcowie Jaka spoczęli na laurach i nie wykorzystali potencjału, by stworzyć megakillera. Szkoda, że to ostatnia część przygód sympatycznej dwójki bohaterów. Na pewno warto w nią zagrać, by dowiedzieć się czy Daxter w końcu dostanie upragnioną parę spodni, a także jak to się stało, że odpadła mu głowa.

Mielu ■ ■

Miasto stało się areną walk, a po ulicach biega masa sporo uzbrojonych postaci. Klimat trzeciej części jest ciężki.

PlayStation 2 — Ostatni Jak. Szkoda, że nie najlepszy.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Naughty Dog
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

8.9

AMERICAN CHOPPER

TYTUŁ ZNAJOMY... ACH, TO PRZECIEŻ PROGRAM Z DISCOVERY!

Wydawca też znany – Activision, tyle że z dopiskiem Value, czyli gra będzie sprzedawana taniej niż „pełnowartościowe" produkcje amerykańskiego giganta. O całe dziesięć dolców, co jednak i tak niewielu zapewne skusi do wyłożenia kasy. Szczególnie po tym, jak już zobaczą **American Chopper** w akcji. A zapewniam, że szybko można się przekonać o prawdziwej wartości tej gry. Wystarczy pograć pięć minut i już wszystko wiadomo, a dla tych co nie mogą zagrać proponuję małe ćwiczenie wyobraźni – weźcie pierwszego lub drugiego Drivera z PS one i wyobraźcie sobie, że zamiast samochodu jest chopper, a potem odejmijcie fachowe pościgi, ucieczki i jakiekolwiek emocje. Sam miód po prostu. Szkoda tylko, że z uszu. W tej fascynującej grze wcielimy się w kolesia, który dołącza do ekipy firmy American Chopper i musi zaimponować szefowi – wielkiemu schabowi z wąsiskami, jak pruski szlachcic z dziewiętnastego wieku i jego synalkowi, który się chyba zapatrzył we wrestlera z nieistniejącego już WCW o ksywce Buff the Stuff. A przynajmniej tyle można stwierdzić po obejrzeniu zdjęć kolesi z American Chopper oraz samych motocykli, których jest tu całkiem sporo (zdjęć ofkoz), szkoda tylko że małych i raczej niskiej jakości. Bowiem wirtualne odpowiedniki kolesi są fatalne, a i maszyny oraz cała reszta oprawy plasuje się gdzieś tak w końcówce ubiegłego wieku. Tak zwana „zabawa" w **American Chopper** polega na jeżdżeniu z miejsca na miejsce i jest śmiertelnie nudna. Nawet dla kogoś, kto lubi choppery i za kultowy film uważa *Easy Ridera*. Nuda. Jedzie się jak przez pustynię po tej autostradzie lub mieście – czasami jakiś samochód się niedaleko zmaterializuje, żeby się zdematerializować, gdy tylko go miniemy. Pewnego razu taki samochód pojawił się dosłownie znikąd tuż przed moją maszyną. A nawet nie tuż, najpierw była kraksa, a dopiero potem objawił się mym oczom jej powód – zielony sedan stojący sobie jakby nigdy nic na światłach. Do tego wszystkiego animacja jest słabiutka, przez co sterowanie jest utrudnione i niedokładne. Słabizna taka, że strach patrzeć i słuchać, bo i z dźwiękiem też dobrze nie jest. Możecie zapomnieć, a zdjęć chopperów poszukajcie sobie w necie.

Marcellus ■ ■

PS2 i Xbox — Straszna padaka. Nie warto nawet za darmo.

- **Wydawca:** Activision Value
- **Producent:** Creat Studio
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: słabość do chopperów

2.8

CRESCENT SUZUKI RACING

MIDAS? TYLKO NIE MIDAS, NIE, NIE, NIE, NIEEEEE!

Ale, o dziwo, nie było wcale tak koszmarnie. Czyżby więc statek Midasów łapał wiatr w żagle i być może już za kilka lat niepodzielnie panował na oceanie PlayStation 2? Zapewne tak właśnie będzie, ale dopiero, gdy PS2 będzie tak samo wspierane przez wielkich tego rynku, jak obecnie PS one. Dobra, przejdźmy do ich najnowszego wynalazku – **Crescent Suzuki Racing**. Gra jest kolejnym niskobudżetowym racerem. Ale... Ha, nie spodziewaliście się zapewne żadnego „ale" w przypadku gry Midasów, co?... ale **Crescent Suzuki Racing** może się pochwalić tym, że jest chyba pierwszą na konsolach grą, w której można ścigać się sidecarami, czyli motocyklami z wózkiem bocznym. Sidecar kierowany jest przez kierowcę leżącego głową do przodu, a jego pomocnik zajmuje mały podest z boku pojazdu i balansuje ciałem na zakrętach, żeby ułatwić ich pokonywanie. Wyobraźcie sobie teraz, jakie przeżycia czekają na kierowcę sidecara, gdy przy dużej prędkości przywali w ścianę... Na wyobraźni niestety trzeba poprzestać, bo CSR oprócz sidecarów oraz superbike'ów niewieloma więcej rzeczami może się pochwalić. O dziwo, do niezłych rzeczy można zaliczyć grafikę, która prezentuje się całkiem znośnie. Jest płynnie, kolorowo, a całość utrzymana jest w stylu gier z automatów arcade. Minus za dźwięk, bo silniki brzmią tak, że po dwudziestu minutach grania łeb zaczynać boleć, a upierdliwe brzęczenie za nic nie chce się odczepić. Najgorzej z tego wszystkiego wypada jednak sama zabawa. Przeciwnicy są kretynami i nie stanowią żadnego wyzwania, więc wygrywanie przychodzi łatwiutko, co jest pewnym minimalnym plusikiem. Ale wielki minus stoi przy modelu jazdy, a w szczególności przy kolizjach, które są tak paściarskie, że już gorsze być nie mogą. Np. wjechanie w bok maszyny przeciwnika przy próbie ścinania zakrętu może zakończyć się zatrzymaniem naszego motocykla lub sidecara. Albo oba pojazdy utkną w pewnego rodzaju klinczu. Albo się wywalimy. Albo nie i pojedziemy dalej. Loteria fantowa. Mimo wszystko – pewien postęp jest, można się już dłuższą chwilkę „pobawić", co w wypadku gry Midasów naprawdę trzeba uznać za wyczyn na miarę lądowania człowieka na Księżycu.

Marcellus ■ ■

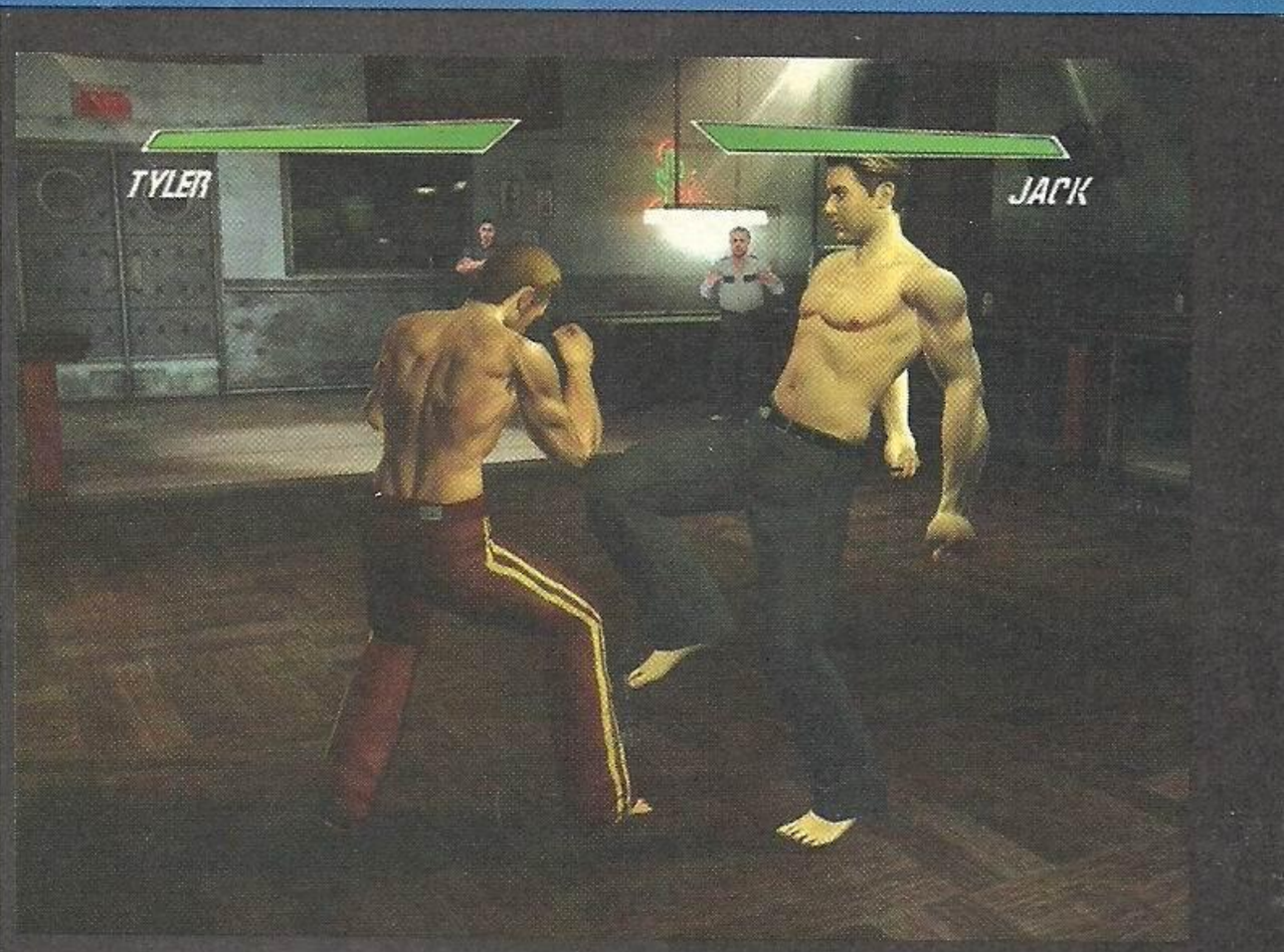
PlayStation 2 — Midasi - zaprzestańcie wydawania gier.

- **Wydawca:** Midas
- **Producent:** Kuju
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

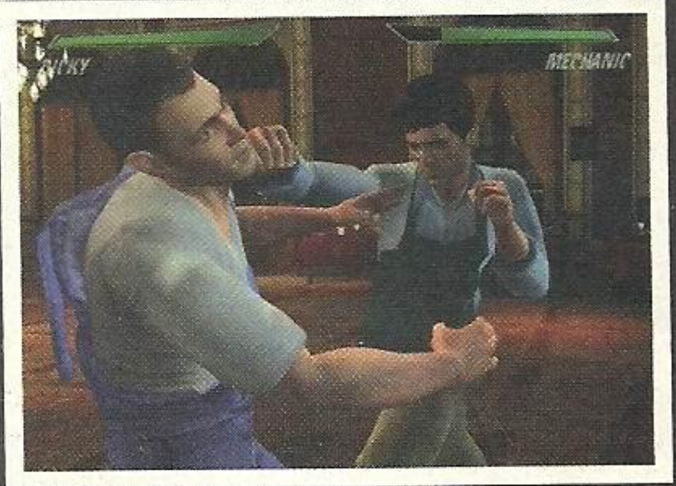
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

3.7



FIGHT CLUB

OTO GRA, KTÓRA ŁAMIE WSZYSTKIE ZASADY FIGHT CLUBU



Najmniej zawiedzeni tym tytułem będą gracze, którzy od samego początku niewiele po nim oczekiwali. W gorszej sytuacji są ci z Was, którzy Podziemny Krąg obejrzeli po kilkadziesiąt razy, znają na pamięć każdy tekst wypowiedziany przez Tylera Durdena i, o zgrozo, wyczekują growej adaptacji z wywieszonymi językami. Wasza reakcja po odpaleniu gry będzie porównywalna z zachowaniem Jacka po zebraniu pierwszego ciosu w żołądek – nieciekawa.

Fight Club to krwawe, ale banalnie proste mordobicie nadające się do ukończenia w piętnaście minut. Nawet pomimo tego, że gra składa się z klasycznych trybów zabawy pokroju Story i Arcade to przeprawa zarówno przez jeden, jak i drugi nie powinna trwać dłużej niż wspomniany kwadrans. W obu przypadkach gra się identycznie z tą różnicą, że Story próbuje opowiedzieć jakąś chwytającą za serce historię, na siłę powiązaną z filmowym scenariuszem. Nie zainteresowała mnie opowieść o desperacie po trupach szukającym swojego guru – Tylera. Cała ta wycieczka sprowadza się do oglądania średnio wykonanych obrazków i wysłuchania wulgarnych dialogów, które zawsze konsekwentnie przechodzą potem w walkę.

Twórcy nie skusili się na umieszczenie w grze fachowych animacji, czy zatrudnienie oryginalnych aktorów występujących w filmie. Zarówno Tyler, jak i Jack wyglądają i ruszają się niczym plastikowe kukiełki, a więc zupełnie inaczej niż powinni. Najwyraźniej Genuine Games nie miało licencji na Brada, Edwarda i resztę ekipy. Być może dlatego historię głównego rozrabiaki śledzi się jednym okiem i bez zaangażowania. Sytuacji nie ratują nawet piersiasty Bob ani mafiozo Lou, którzy mieli w filmie swoje pięć minut, a z którymi można też zawalczyć. Wszystko to jednak dałoby się przeboleć, gdyby walka, na której przecież opiera się **Fight Club**, została porządnie zrealizowana. Ale nic z tych rzeczy, bo poza wiadrami krwi i kilkoma brutalnymi zagraniami, miłośnicy Tekkena, Virtuy i DOA nie mają tu specjalnie czego szukać. Wprawdzie lista ciosów jest długa, ale rzadko zdarza się, aby w wirze walki postać prawidłowo wykonała odpowiednią kombinację. Fajter zaś nie tylko opornie się rusza, ale ze znacznym opóźnieniem reaguje też na komendy. Z drugiej strony, nie trzeba silić się na jakieś skomplikowane zagrania, bo podstawowe, trzyciosowe masherskie combo w zupełności wystarczy, aby roztrzaskać każdego fajansiarza. Inteligencja konsolowych przeciwników nie istnieje. Żywotność stara się nieco przedłużyć tryb Arcade, gdzie do wyboru znajdziecie dziesięciu przypakowanych kolesi, a do odblokowania drugie tyle. Cóż z tego, skoro wszyscy walczą niemal identycznie, a różnice między ich stylami walki są marginalne. Sam Tyler namiętnie używa kung-fu, mimo, iż w filmie preferował proste i skuteczne ciosy. Cóż...

W przeciwieństwie do walki i nędznego wykorzystania licencji filmu spore wrażenie robi w **Fight Clubie** grafika. Ostre tekstury, ładnie wygładzone krawędzie i konkretnie dobrane dekoracje w tle potrafią przykuć wzrok. Każdy efektowny cios kończy się fontannami posoki, która spływa potem po wszystkim, nawet po ekranie. Pod wpływem ciosów deformują się twarze zawodników, dlatego po kilkunastu meczach szczęka mojego zawodnika przypominała krwawą miazgę.

Jeśli macie drugiego pada, bądź Live!/NA, to bardzo możliwe, że spędzicie przy **Fight Club** trochę więcej czasu, niż ja. Ale nie oszukujmy się. Jeśli już na wstępie gra wyda Wam się nudna, wolna i bez ikry, to nie zmieni tego ani kumpel do natrzaskania, ani tryb online.

He's name was Robert Poulsen...

Gulash ■ ■

PS2 i Xbox — Zasada numer 5 – nie robimy więcej gier o Fight Clubie.

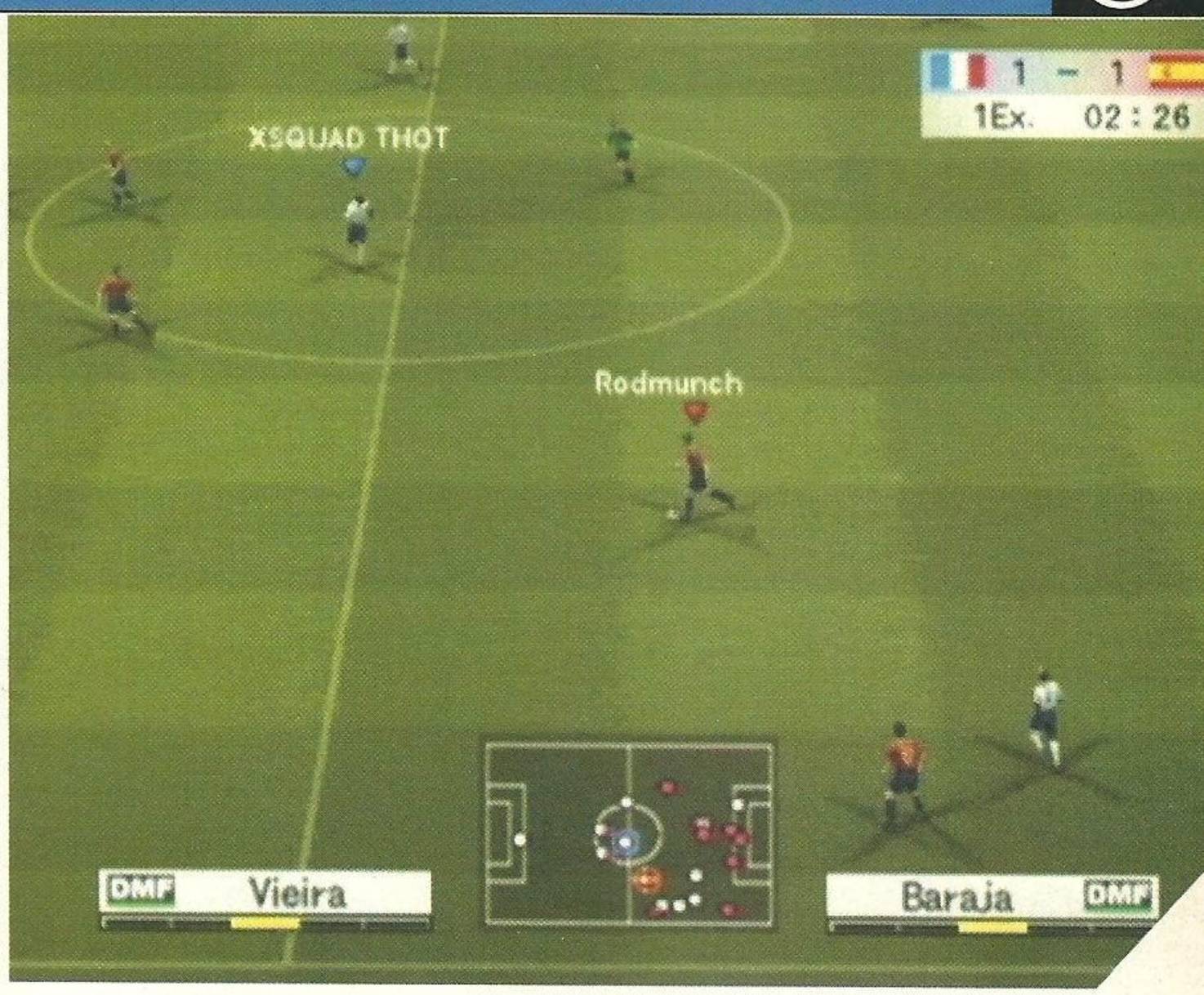
- **Wydawca:** Vivendi
- **Producent:** Genuine
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor, Live!

5.0

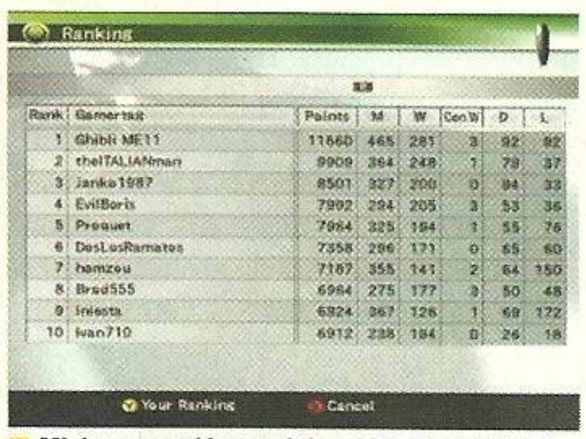
- **Dobre:** Wiadomo, to PES tu niemal wszystko jest dobre. No i nic nie zwalnia.
- **Złe:** Poważne niedoróbki w Live! Lagi, problemy ze znalezieniem znajomych.
- **Brzydkie:** Wyłączanie się przeciwników w Live! niemożebnie jest wkurzające.



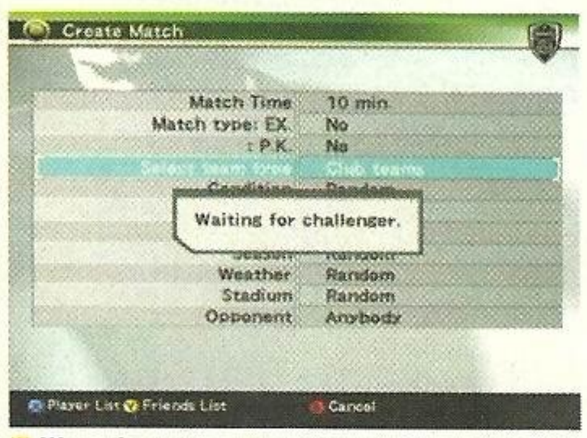
MULTIPLAYER PONAD WSZYSTKO?

W opcjach skromniutko – można rozegrać Quick Match, gdzie przeciwnik dobierany jest pierwszy lepszy oraz OptiMatch gdzie można ustalić sobie zasady w stylu czasu trwania meczu, reprezentacji lub klubów, kontuzji, formy, pogody itd. Nie ma tego jak widać dużo, ale i tak nie można się oderwać. Oprócz tego są oczywiście rankingi, ale układane jakoś dziwnie, bo prowadzi w klasyfikacji koleś, który rozegrał najwięcej spotkań, a nie ma najwyższy procent wygranych gier. Ale może coś się w tej kwestii zmieni, bo wraz z patchem rankingi mają być zresetowane. Oczywiście można też dobierać sobie przyjaciół spośród przeciwników wysyłając Friend request, a także założyć własny mecz w Create Match i czekać na przeciwników. Niestety nie przechowują się żadne statystyki rozegranych meczy, nie można też wyszukiwać na listach rankingowych przeciwników, z którymi już graliśmy, żeby sprawdzić jakie zajmują miejsce, a brakuje także wyszkiwarki graczy według ich ksywek. Ogólnie – brakuje tu jeszcze bardzo dużo opcji, ale myślę że z czasem Konami dopracuje wszystkie szczegóły.

Długo oczekiwana opcja łączenia się z siecią - tym razem tylko na Xboksie...



Miejsce w rankingu zależy od ilości wygranych meczy, niezależnie od porażek. Dziwne.



Wszystko gotowe - wypada usiąść wygodniej w fotelu i poczekać minutkę na wyzwanie.

Liczba przerw w grze jest limitowana do trzech; podczas każdej gracz ma całe 60 sekund. Ostro.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

CZY MOŻE MNIE SPOTKAĆ COŚ LEPSZEGO NIŻ GRANIE W PES4 W SIECI? WĄTPIĘ I WĄTPIĆ BĘDĘ. PRZYNAJMNIEJ DO CZASU PES5...

Ostrzegam, że nieco dziwna może to być recenzja – wiele w niej narzekania i wytykania błędów, a końcowy werdykt nie do końca pokrywa się z tym, co za chwilę przeczytacie. Między innymi dlatego, że o tym, co dobre w **Pro Evolution Socer** 4 napisałem już w recenzji wersji na PS2, więc tu skupiam się właśnie na błędach i oczywiście na możliwości gry online w, żeby nie było wątpliwości, najlepszą grę pod słońcem.

Teoretycznie na Xboksie Po Evo powinno wyglądać lepiej niż na PS2, jednak to nie do końca się sprawdza. Wszystko niby wygląda tak samo, ale na konsoli Gatesa obraz wydaje się bardziej rozmyty, co nie do końca mi się spodobało. Ale szybko przywykłem i zacząłem doceniać to, że nic się nie przycina i gra zasuwa płynnie jak masełko – nie ma mowy o najmniejszych nawet zwolnieniach animacji podczas rzutów rożnych, jakie na PS2, jak już zresztą wiecie, zdarzają się dość często. Poza tym jest to idealnie takie samo Pro Evo, jakie kilka tygodni temu trafiło do czytników konsoli Sony. I to jest pewien problem właśnie. Poza opcją Online, której nie sposób nie chwalić wersja Xboxowa zawiera dokładnie te same błędy, jakich dopatrzyłem się po pewnym czasie w PES4 na PS2. Mam tu na myśli głównie to, że składy drużyn są po prostu koszmarnie nieaktualne – Eto'o nie gra w Barcelonie, Rooney jeszcze gania w Evertonie i tak dalej – a przecież od tamtych transferów minęło już ponad trzy miesiące i Konami po prostu powinno się tym zająć. Tym bardziej, że podczas gry online korzystamy z defaultowych składów zespołów i nie ma możliwości wstawienia sobie wspomnianego już Eto'o do składu Barcelony, ani wywalenia z londyńskiego Arsenalu Hatema Trabelsiego, który przecież nigdy w tym klubie nie grał. Jest to karygodne niedopatrzenie, które Konami powinno poprawić wypuszczając jakiegoś patcha automatycznie ładującego się podczas łączenia z Xbox Live! Podobno Konami pracuje nad jakimś patchem, ale nie wiadomo na razie, co oprócz problemu lagów on poprawi i kiedy zostanie wypuszczony.

Tyle, że to nadal są tylko małe ryski na monumencie Pro Evo 4 i ta gra znów jest bezkonkurencyjna, tym razem na Xboksie. Nawet pomimo tego, że granie na Xboxowym padzie jest słabe – fatalnie umiejscowione przyciski White i Black skutecznie uniemożliwiają płynne wykonanie kilku zagrań i sztuczek oraz przełączanie taktyk. Konami powinno wypuścić własnego pada do Pro Evo, w którym przyciski odpowiedzialne za te zagrania byłyby umiejscowione „normalnie", czyli tak jak w Dualu. Póki co warto kupić sobie przejściówkę, albo się przyzwyczaić. Ale granie na padzie iksboksowym ma też swoje zalety – na przykład gałka jest o wiele precyzyjniejsza i sterowanie graczami jeszcze nigdy nie było tak przyjemne. Z kolei granie na krzyżaku jest bardzo niewygodne, bo bardzo często „wciskają się" nieodpowiednie kierunki i piłkarze biegają momentami bez ładu i składu, co w grze wymagającej takiej precyzji jest dużym problemem. I powtórzę jeszcze raz: to nie są jakieś poważne wady, to tylko narzekania z punktu widzenia gracza, który od zawsze gra Dualem w PESa i po prostu ciężko mu się jest przestawić.

Ale nawet pomimo tego granie w **Pro Evolution Soccer 4** na Xboksie jest niesamowicie fajne, a po podłączeniu się do sieci nabiera takiej miodności, że aż ciężko to znieść. A jeszcze trudniej się oderwać – miałem już kilka scysji z Gulashem o pada i o to, kto zmierzy się z jakimś przeciwnikiem w sieci. Widać jednak, że Konami małe ma doświadczenie w tworzeniu gier umożliwiających zabawę online i nie do końca poradziło sobie z tym zadaniem. Bo o ile samo granie zazwyczaj jest dość płynne i lagów jest stosunkowo mało (choć w wypadku PESa nawet najmniejsze opóźnienie jest czasami zgubne) to kilka innych rzeczy sprawia, że miód miejscami jest nieco gorzkawy. Ale lagi to pikuś – największą niedogodnością jest to, że nasz przeciwnik może się wyłączyć w dowolnym momencie i nie zostanie ukarany np. walkowerem na naszą korzyść. Kilka razy mnie to już spotkało i nie jest to miłe, szczególnie, gdy po dobrym meczu i kilku ładnych bramkach prowadzi się z lepszym w punktacji przeciwnikiem. Oczywiście nie wszyscy tak robią, ale oszuści zawsze się zdarzają. Mam nadzieję, że wspomniany patch sprawi, że takie oszustwa będą karane.

Inną kiepską sprawą jest to, że można grać wyłącznie mecze towarzyskie jeden na jednego – nie ma żadnych pucharów, lig, mistrzostw, ani możliwości grania we dwóch lub czterech na jednej konsoli w sieci. Ale i tak nie ma nic fajniejszego nad zagranie z przeciwnikiem z drugiego końca Europy i sprawdzenie jego umiejętności.

Gra wykorzystuje niemal całe łącze Neostrady 640 i nawet otwarcie jakiejś prostej stronki powoduje lagi. Dlaczego ta opcja niedostępna jest dla PlayStation 2? Może dlatego, że Konami nie chce inwestować w infrastrukturę konieczną do ruszenia PES4 na PS2 w sieci, a w przypadku Xbox Live! wszystkim zajmuje się Microsoft...

Pro Evolution Soccer 4 na Xboksa jest spełnieniem marzeń graczy i jak dla mnie najfajniejszą grą w sieci w ogóle. Nie przeszkadzają mi też wspomniane wady, bo i tak pokłady miodu są po prostu nieprzebrane. Każde ulepszenie do gry online, jakie wprowadzi Konami razem z kolejnymi patchami oraz w kolejnych częściach gry będzie już tylko dosładzaniem najlepszej gry na świecie. Do pada się przyzwyczaję, albo kupię przejściówkę, a bez oryginalnych składów można żyć, bo nic nie da się porównać z uczuciem, jakiego doświadcza się grając z żywymi przeciwnikami w sieci. Mistrzostwo świata!

Marcellus ■ ■

Xbox — PES4 4 life... a nawet Live!

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** KCET
- **Liczba graczy:** 1-4 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!

9.7

- **Dobre:** Klimat pola walki, różnorodność rozgrywki, muzyka.
- **Złe:** Gadający po angielsku Rosjanie i za rzadko rozmieszczone checkpointy.
- **Brzydkie:** Kanały pod Stalingradem. Cuchnące.

Kierowanie czołgiem to pełnoprawna część gry - można poruszać się praktycznie dowolnie. Z kolei naparzanie z CKMu umieszczonego na samochodzie to klasyczna strzelanina na szynach.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

DROGA DO BERLINA PRZEZ POT, KREW I ŁZY

Od ostatniej części Medal of Honor minęło już troszkę czasu, a od takiej, w której mieliśmy możliwość wzięcia udziału w potyczkach w Europie jeszcze więcej. Na nową część tej serii będziemy musieli poczekać jeszcze kilka miesięcy, ale fani strzelanin osadzonych w realiach Drugiej Wojny Światowej nie powinni się smucić. Wykorzystując powstałą lukę na rynek trafia **Call of Duty: Finest Hour**, które z powodzeniem umili Wam oczekiwanie na nowego Medala. Finest Hour ma swoje korzenie w grze wydanej pod koniec ubiegłego roku na blaszaki. Celowo nie używam słowa „konwersja", ponieważ nasz CoD nie jest bezpośrednim portem piecowej wersji. Różnią się trochę dostępnym arsenałem, misjami i bohaterami, ale nie będę tu wymieniał różnic, tylko skupię się na tym, jaki konsolowy CoD jest.

Death to the German invader!

Gra podzielona jest na trzy epizody. Każdy z nich opowiada o walkach na innym froncie. Epizody podzielone są na misje, te z kolei na poziomy, których łącznie w grze znajdziemy blisko dwadzieścia. Zwiedzimy front wschodni, zachodni i Afrykę Północną. W sumie pokierujemy poczynaniami sześciu różnych bohaterów. Akcja zaczyna się w Związku Radzieckim, podczas oblężenia Stalingradu jesienią i zimą 1942 roku. Tu wcielimy się w postać szeregowego Aleksandra Sokołowa, który ląduje wraz z innymi żołnierzami Armii Czerwonej na obrzeżach miasta. Stalingrad pogrążony jest w walkach, całe miasto stoi w ogniu, a niebo spowijają olbrzymie słupy czarnego dymu. Wygląda to nader złowieszczo. Po wyjściu z łodzi dostajemy z polowego magazynu trochę amunicji, ale to wszystko, na co możemy liczyć, ponieważ w radzieckim wojsku rzadko kiedy przypada jeden karabin na jednego żołnierza. Wleczemy się więc za naszym przełożonym, modląc, by nie zarobić jakiejś zbłąkanej kuli, o co nietrudno. Wreszcie wywiązuje się walka, padają pierwsze trupy, a my od poległych towarzyszy bierzemy swoją pierwszą broń i ruszamy walczyć z niemieckim najeźdźcą.

Zabawa skonstruowana jest w dość ciekawy sposób. Dość szybko jako szeregowy Sokołow spotykamy Tanię Pawłowną, kobietę - snajpera. Po wykonaniu zleconego nam przez nią zadania opuszczamy naszego dotychczasowego bohatera, aby pokierować działaniami pani porucznik. Tania z kolei spotyka majora Nikolaia Badanova, którego poczynaniami przyjdzie nam pokierować trochę później. W sumie na froncie wschodnim będziemy wcielać się w trzy różne osoby. To ciekawy, dodający różnorodności patent. Spotykane wcześniej osoby często przewijają się potem w misjach, dzięki czemu odnosimy wrażenie, że walczymy w jednej armii wspólnie z ludźmi z krwi i kości, których traktujemy jak dobrze znanych towarzyszy broni. Dodatkowej głębi postaciom dodają krótkie monologi naszych bohaterów, wypowiadane przed misją – poznajemy tam ich historię, motywacje, obawy i nadzieje. Dzięki temu nie są oni bez wyrazu i mam wrażenie, że o każdym z nich mogę coś powiedzieć. Dla przykładu, o motywacjach, nadziejach i obawach takiego Jimmiego Pattersona z serii MoH za wiele powiedzieć bym nie potrafił.

W walce z wojskami hitlerowskimi trafimy jeszcze do Afryki Północnej, gdzie jako człowiek do zadań specjalnych, Edward Carlyle, przeprowadzimy kilka operacji sabotażowych. Cała przygoda zakończy się w Europie, gdzie dane nam będzie poznać losy dwóch amerykańskich żołnierzy.

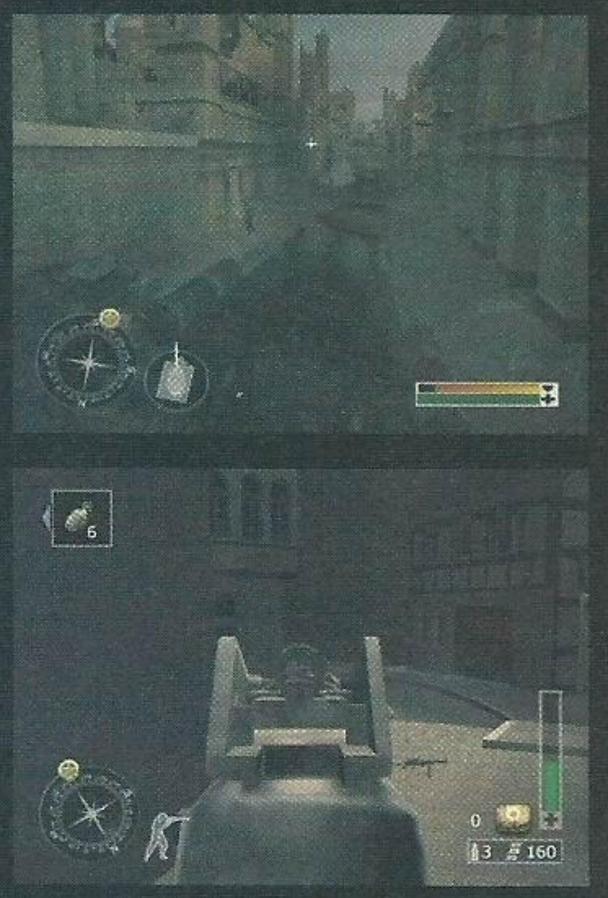
Trzy fronty, przez które będziemy się przedzierać znacznie różnią się od siebie, nie tylko wizualnie, ale także sposobem rozgrywki i charakterem misji. Stalingrad to typowa „obrona Częstochowy", gdzie ilość niemieckich wojsk jest przytłaczająca, nasi towarzysze broni padają często i gęsto, miasto jest doszczętnie zrujnowane, a misje na ogół sprowadzają się do odbierania Niemcom kontroli nad miastem metr po metrze i obrony najważniejszych punktów. Z kolei brytyjski oddział, w skład którego wchodzi Carlyle, to sabotażyści – tam misje na ogół odbywają się pod osłoną nocy, w głębi wrogiego terytorium, a ich cel to zniszczenie jak największej ilości sprzętu i zapasów, w celu osłabienia wojsk niemieckich. Amerykanie, którymi grać będziemy w Europie, to wojska, które powoli kierują się w stronę serca Niemiec. Wiedzą, że koniec wojny jest tylko kwestią czasu, a ich zadaniem jest wykurzyć wroga z newralgicznych punktów, przełamać linie zaopatrzenia i uniemożliwić bezkarną ucieczkę. Bardzo zróżnicowane są też same misje, na ogół w zależności od postaci, jaką kierujemy. Radziecki sołdat walczy ramię w ramię z towarzyszami broni o strategiczne punkty w mieście, pani snajper rzadko kiedy spotyka się z wrogiem bezpośrednio, na ogół kąsając go boleśnie z dużej odległości, podczas gdy major Badanov to dowódca czołgu, i jako taki sieje pożogę i zniszczenie lufą większego kalibru. Misje w Afryce starają się być na ogół jak najcichsze. Gdy oddział sabotażystów dopuści się jakiegoś większego ekscesu, na ogół kończącego się głośnym „bum", musi brać nogi za pas – czterech ludzi nie będzie wszak starało się wytłuc całego garnizonu, bo szans większych nie mają. Przyjdzie nam także wozić się po pustyni Jeepem, z którego będziemy prowadzić ogień za pomocą zamontowanego na nim CKM-a, a nawet odbijać pojmanych przez hitlerowców więźniów. W Europie natomiast pokierujemy zarówno piechurem, jak i czołgistą, niszcząc co się da z niemieckich instalacji, przyczyniając się do upadku pierwszego niemieckiego miasta Aachen, a kończąc na udaremnieniu zniszczenia przez Niemców mostu na Renie, zabezpieczając w ten sposób linię przerzutową alianckich wojsk w głąb Niemiec.

Weapon of choice

W grze natkniemy się na bronie, które wszyscy miłośnicy gier militarnych i znawcy drugiej wojny światowej dobrze znają. Arsenał liczy ponad piętnaście śmiercionośnych zabawek, a znajdziemy w nim bronie każdej ze stron konfliktu - niemieckie, rosyjskie, brytyjskie i amerykańskie. Trafimy tu na pukawki, bez których żadna gra obejść się nie może, takie jak: MP40, STEN, M1 Garand czy Thompson. Autorzy wykazali się jednak oryginalnością, dając nam możliwość postrzelania także mniej w grach eksploatowanymi broniami: BREN, M1A3, PPsh (stara, dobra pepeszka), czy Mosin Nagant to niektóre z nich. Możemy się nawet pobawić MG42, z którym o dziwo można biegać i strzelać, a nie trzeba go już rozkładać na ziemi,

Zrujnowany Stalingrad to idealne miejsce do snajpowania. Co zresztą pięknie pokazał film *Wróg u Bram*.

■ Widok z kabiny czołgu jest niezwykle klimatyczny - mniej więcej tyle widział Grigorij Saakaszwili...



jak to miało miejsce w wersji pecetowej (co było bardziej realistyczne). Nie zabrakło także wybuchowych zabawek – czołgi rozwalimy zarówno za pomocą panzershrecka, min czy tzw. sticky bombs, czyli bomb przyklejających się do pojazdów. Nie zabrakło oczywiście granatów, zarówno amerykańskich, jak i niemieckich, zwanych przeuroczo tłuczkami do kartofli. Poza tym będzie dane nam postrzelać z licznych stacjonarnych karabinów maszynowych, a nawet działa przeciwlotniczego, którym zredukujemy liczbę latających nam nad głową Stukasów.

■ Bardzo sprawnie oddano uczucie towarzyszące strzelaniu z broni tamtego okresu.

Kompania braci

Bardzo fajnym motywem jest to, że nigdy nie walczymy sami, a zawsze w otoczeniu innych żołnierzy. Dodaje to swoistej atmosfery wojny i prawdziwych starć, w których nikt w pojedynkę nie walczy. Nasi towarzysze broni zachowują się fachowo i nie raz uratują nam skórę. Są naprawdę przydatni, widać że starają się pokonać wroga, a nie tylko chowają się za naszymi plecami. Często, gdy zastanawiałem się jak zaatakować gniazdo CKM-ów okazywało się, że strzelca ubijali za mnie właśnie członkowie mojego oddziału. Wrażenie, że są to prawdziwi ludzie, a nie bezpłciowe ludziki pogłębia fakt, że znamy ich wszystkich z nazwiska (pokazywanego wraz ze stanem zdrowia nad ich głowami), oraz to, że rzucają sporą ilością tekstów, aby przekazać nam najistotniejsze informacje.

Zabawa jest przyjemna. Czuć, że trwa prawdziwa wojna, a my nie jesteśmy jakimś ramboidem, tylko zwykłym wojakiem. W grze trzeba się chować za czym popadnie (możemy biec normalnie, przykucnąć, a nawet się czołgać). Kombinowanie, szybkie przebieganie od osłony do osłony, kilka strzałów w stronę wroga, w nadziei na trafienie, kontrolnie rzucony granat, tchórzliwe wychylanie się zza rogu, z okiem skupionym na muszce i szczerbince, w strachu przed serią z CKM-a – to wszystko dodaje klimatu i realizmu.

Ostrzegam jednak, że gra potrafi ostro wnerwić. O ile na poziomie Easy nie będziecie mieli specjalnych problemów z jej pokonaniem, to już na Normalu sielanka się kończy. Jedna nieuważna akcja może zakończyć się zejściem, a checkpointy są naprawdę rzadko. To jedna z głównych wad gry. Zdarzają się np. misje, gdzie na końcu poziomu, przez który przebijasz się 15 minut jest gniazdo karabinów maszynowych, na którego pokonanie nie masz jeszcze pomysłu. Kiedy tam zginiesz, musisz powtarzać level od początku. Za n-tą próbą, kiedy na zegarze mija kolejna godzina, można się ostro sfrustrować i cisnąć padem w telewizor.

It's not about medals or honor...

Wykonanie gry nie powala. Jest to porządna, rzemieślnicza robota. Są momenty, w których CoD wygląda naprawdę fajnie, ale są też takie, gdzie wygląda mocno przeciętnie (na przykład misje w kanałach pod Stalingradem). Postacie wykonane są przyzwoicie, choć mam wrażenie że ich animacja jest momentami trochę za szybka – nienaturalnie szybko i sztywno przykucają, czy padają po trafieniu.

Fachowo wykonane są bronie, eksplozje i ogień. Design poziomów nie zawodzi, choć ciężko tu mówić o jakichś rewelacjach – większość można było już zobaczyć w innych grach o tej tematyce. Strona dźwiękowa jest wykonana bez zarzutu – odgłosy broni i walki są znakomite, podobnie jak pompatyczna, orkiestrowa muzyka. Głosy także są dobrze dobrane, choć tutaj jest pewna nieścisłość psująca klimat. O ile Niemcy szprechają jak należy, o tyle Rosjanie chwalą się na prawo i lewo swoimi umiejętnościami lingwistycznymi, nabytymi chyba w przykołchozowych szkołach. Czy nie byłoby lepiej, gdyby zamiast po angielsku, mówili po rosyjsku, a na ekranie pojawiało się tylko angielskie tłumaczenie? Czemu ojczystą mową mogą posługiwać się tylko wredni przeciwnicy naszych herosów? Oj, marnie to wygląda, gdy Sasza z Wanią nawijają do siebie podczas obrony Stalingradu mową Szekspira, z nieodłącznym, durnowatym akcentem, w którym tak lubują się Amerykanie.

W kwestii multiplayera jest raczej ubogo. Na jednej konsoli w ogóle nie pobawimy się z kolegą, dostępna jest jedynie opcja online. W sieci możemy pograć w maksymalnie w 16 graczy na ośmiu poziomach. Do wyboru mamy Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag i Search & Destroy (zabawa w wysadzanie celów bombami). Oczywiście przy takim rozwiązaniu kwestii zabawy wieloosobowej najgorzej wychodzi wersja GCN, która multiplayera po prostu nie ma.

Call of Duty: Finest Hour to kawał niezłej gry. Daleko jej do perfekcji, ale na rynku gier o drugiej wojnie światowej plasuje się raczej w czołówce. Mi podobała się bardziej, niż osławiony Medal of Honor: Frontline (Rising Suna przemilczę). Jeśli lubisz takie klimaty możesz śmiało uderzać, nie powinieneś się zawieść.

Blizzard Beast ■ ■

NA TYGRYSY MAJĄ VIS-Y...

Nie, no nie jest tu aż tak źle, jak w przytoczonym wersie piosenki z okresu Powstania Warszawskiego. Przeciwko niemieckim czołgom mamy do dyspozycji nie pistolety, ale własne czołgi. Pokierujemy tutaj dwoma rodzajami maszyn – na froncie wschodnim cudem radzieckiej myśli technicznej, czyli T-34 (dla starych pryków Super z czasów SS: „Czy czołg T-68 do 2 zespawane T-34?" – hehe), natomiast w Europie dane będzie nam pojeździć i postrzelać amerykańskim Shermanem. W sumie za sterami czołgu spędzimy około dwudziestu procent całej gry.

Pojazdami steruje się fajnie. Są dość powolne, zarówno podczas poruszania się i obracania, jak i podczas prowadzenia ognia z działa, ale ich misje mają własny klimat. Często podczas nich będziemy opuszczać bezpieczne wnętrze maszyny, np. aby oczyścić wnętrze budynku z jednostek przeciwpancernych, czy wykonać jakąś inną czynność, wymagającą naszego osobistego udziału. Działo obraca w sterty złomu niemieckie czołgi i armaty, a karabin maszynowy dziurawi niemieckich żołnierzy jak szwajcarski ser. Podczas misji czołgiem możemy sobie ustawić kamerę TPP, choć ja uważam, że ta domyślna, z wnętrza stalowego potwora, jest bardziej klimatyczna. Misje czołgiem stanowią pełnoprawną część gry i nie są tylko mizernym, niegrywalnym dodatkiem.

PS2, Xbox, GCN — Godny konkurent dla Medal of Honor.

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Spark Unlimited
- **Liczba graczy:** 1 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Network Adaptor, Live!

7.9

- **Dobre:** Fajny dźwięk, fajny pomysł na rzucany dysk w walce, trzynaście godzin rozgrywki – uczciwie, jak na strzelankę fpp.
- **Złe:** Skakanie po platformach. Wąskich, małych, ciemnych.
- **Brzydkie:** Czasem spada płynność animacji. Poza tym gra ma specyficzną stylistykę, którą niektórzy mogą uznać za ubogą.

Cały klimat tej gry jest zgoła inny od tego, co zwykle widzimy na ekranach naszych telewizorów. Być może kogoś urzeknia ta grafika...

HEAR ME, FEAR ME, SEXY BABE...

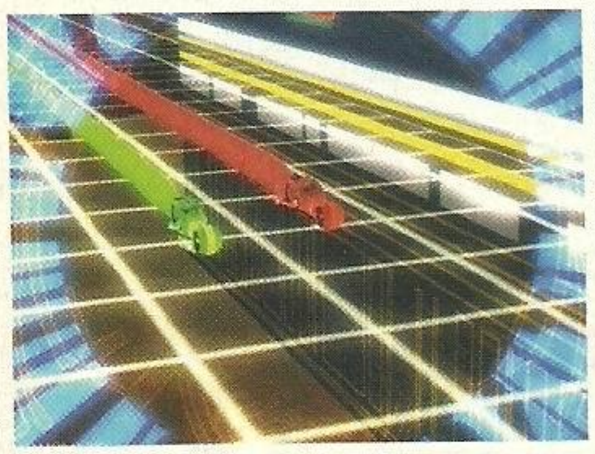
Ma3a, bohaterka, którą spotyka nasz ludzik w świecie Tron 2.0, wyglądająca jak niebieska naga kobieta z tatuażami daje do myślenia. Oj, niejeden pouciekałby sobie z taką przed niebezpieczeństwami... Tymczasem głosu udziela jej Cindy Morgan, która w oryginalnym filmie Disneya, „Tron" zagrała Yori. Z innych „kociaków" Tronu 2.0 należy wymienić modelkę Rebeccę Romijn-Stamos, która podkłada głos dla Mercury. Obie panie przykładają cegiełkę do warstwy dźwiękowej gry, która jest po prostu rewelacyjna. Muzyka, dźwięki, aktorstwo wypowiadanych dialogów – naprawdę dobrze udźwiękowiony pokój doda temu tytułowi hektary magii. Polecam wypróbować.

TRON 2.0 KILLER APP

NIKT Z NAS NIE CHCIAŁBY PŁACIĆ KOLOSALNYCH PODATKÓW, A JEDNAK SPRAWA ROBI SIĘ DOŚĆ ZŁOŻONA

Fakt, że rodzi się u nas bardzo niewiele dzieci, a społeczeństwo się starzeje, sprawia, że za kilkanaście już lat w Polsce będzie dużo emerytów (którzy będą chcieli emerytur) i całkiem niewiele młodych osób zdolnych do pracy. A to te osoby właśnie niejako zarabiają na emerytury dla emerytów. Na dziś nikt nie ma pomysłu jak to załatwić, żeby uskładać tyle kasy, ile trzeba. Ale co tam poważne kwestie. Nawet mniej poważne weźmy pod dyskusję. Do dziś także nikt nie wie jak zrobić platformerka z perspektywy pierwszej osoby. Widać po prostu nie da się skakać, patrząc sobie permanentnie pod nogi. I jest to niestety podstawa do obniżenia oceny grze **Tron 2.0 Killer App**, choć tytuł sam w sobie nie jest taki zły wcale.

Pomysł na tytuł wywodzi się z dawnych czasów, kiedy to wytwórnia Disneya wykonała film pod tytułem Tron, opowiadający o losach młodzieńca, który dostał się do wnętrza komputera, a tam zastał dziwny, cyfrowy świat, w którym programy rządzą programami, kolejne części sprzętu są jak kontynenty, itp. Kilkadziesiąt lat potem witamy na konsole Tron 2.0, który bazuje na pomyśle świata i jest dodatkowo konwersją z komputera. Gra ma trzy elementy charakterystyczne, z których pierwszy rozkłada większość tytułu i został już wspomniany. Po drugie, więc charakterystyczna jest scenografia. Jak widać nie ma prawie tekstur, niczym w MGS Substance. Ściany są czarnymi dziurami, w tle których czasem coś miga. Jedynie przeciwnicy, albo sporadyczne elementy scenografii mają narzucone proste tekstury. Część z nich tylko coś sobą reprezentuje. Większość jest bardzo schematyczna. Trzecim charakterystycznym elementem Tron 2.0 jest możliwość walki za pomocą samowracającego dysku. Założę się, że pomysł ten będzie kontynuowany w kolejnych tytułach innych producentów. Dysk lata super i świetnie się sprawdza jako broń. Sam w sobie stanowi zaledwie jedną szesnastą arsenału gracza. Choć z początku jest jedyną i najsłabszą bronią, to z czasem okazuje się, że można go rozbudowywać i staje się najmocniejszym orężem w grze.



Na osobny akapit zasługuje system rozwoju postaci. Otóż od czasu do czasu napotykamy w grze na świecące bryłki danych – podprogramy (pamiętajmy, że znajdujemy się we wnętrzu komputera), które możemy jak nakładki wrzucać na dotychczasowe systemy. Część z tych danych reprezentuje niższy poziom od posiadanego przez nas aktualnie, część oczywiście wyższy i trzeba „mądrze wybierać". Można też czasem trafić na elementy zepsute lub zawirusowane. Zwykle, jeśli nie zachowamy czujności, okazuje się to dopiero po „ściągnięciu" ich na nasz system, choć oczywiście istnieją podprogramy, które dają możliwość skanowania dostrzeżonych nakładek przed ich ściągnięciem. Oprócz tego będą nakładki zwiększające siłę, skoczność, czy nawet głośność chodzenia (żeby móc zakradać się do przeciwników). Ot, patenciarstwo. Z drugiej strony cała masa identyfikatorów plików (każdy przeciwnik jest w końcu jakimś plikiem, lub jego elementem w komputerze, lub grupą plików), skanerów antywirusowych, defragmentatorów, itp. Dla wszystkich posiadaczy PC'tów, którzy wiedzą mniej-więcej o co chodzi z blaszakami i znają troszkę terminologii angielskiej z tej dziedziny, Tron 2.0 pełen będzie bardzo ciekawego w odbiorze folkloru.

Tryb multiplayer obsługuje Live 3.0, czyli wszelkiego rodzaju komunikatory, messengera, itp. Wszystko to znajduje zastosowanie w Tron 2.0, gdzie może się dzięki temu spotkać do szesnastu graczy i porzucać do siebie, lub pościgać się na słynnych „tronowych" motocyklach, których działanie polega na tym samym co granie w słynnego dziś głównie z komórek węża (trzeba wpakować przeciwników w ciągnący się ogonek, skręcać można tylko o 90 stopni).

Niestety poziomy są dość słabe i pomysły na rozgrywki takie sobie. Najfajniejszy patent to chyba miks obu rozgrywek, gdzie można walczyć na motocyklach, albo szybko z nich zsiąść i postrzelać. Niestety w trybie dla kilku graczy przez niewielką powierzchnię platform i ciągłe spadanie (a w przypadku motocykli rozbijanie się o przeszkody na arenach – są to jednak szybkie maszyny), będzie się okazywało, że gracze równie często zabijają sami siebie, jak siebie nawzajem. Nie wiem, co to za przyjemność. Wyjdzie więc na to, że Tron 2.0 pokazywany będzie w muzeach gier, jako pierwsza pozycja, która pokazała radochę z rzucanego dysku, a dodatkowo tytuł, w którym można było zrobić zupełnie czarne i jednolite ściany w pomieszczeniach i znośnie to wszystko wyglądało. Chytre to i niezgorsze jednocześnie. Śmiem jednak bezwstydnie zamarudzić, że skoro robi się czarne ściany, to wyobrażając sobie moc Xboxa, można by wycisnąć fajerwerki na miarę eksplozji galaktyki w tej grze. A tu jeszcze dodatkowo czasem chrupie animacja. No, nie wiem...

Grabarz ■ ■

Xbox — Nie wytrzymuje konkurencji potęg Xboxowych.

- **Wydawca:** Buena Vista
- **Producent:** Climax
- **Liczba graczy:** 1 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Live!

6.9

Tubbs sieje z obrzyna, ale nie umie podnieść małego pistoletu. Super...

MIAMI VICE

KIEPSKI ŻART NA ŚWIĘTA

Dowcipnisie z tych Atomic Planet. W czasach, gdy oczekiwania co do nowych gier są już na tyle wysokie, że jedynie najbogatsze firmy potrafią nas jeszcze zadziwić, oni przygotowują tytuł przeczący zarówno rozwojowi technicznemu, jak i zdrowemu rozsądkowi. Szczególnie skory do żartów okazał się dyrektor całego projektu, Rudolf Wolterbeek, który jeszcze pół roku temu wypowiadał się o **Miami Vice**, jak o normalnej, dostosowanej do współczesnych wymagań grze. Zgodnie z jego słowami, **Miami Vice** to podręcznikowy wręcz temat pod coś grywalnego. Jest przecież klimat lat osiemdziesiątych, klasyczna muzyka, ubrania z gigantycznymi dekoltami i para charyzmatycznych policjantów. Teraz wystarczy już tylko postawić na ich drodze jakichś przemytników z Kolumbii, tonę ziela i porwaną siostrę jednego z bohaterów, a temat do zabawy stworzy się sam. Żartowniś Rudolf wspomina także o jakimś szalonym romansie, który w międzyczasie zawiąże się pomiędzy kimśtam, pełnej dramatyzmu akcji i widowiskowych momentach żywcem skopiowanych z gier pokroju Max Payne i Dead to Rights, ale... on przecież postanowił zrobić wszystkim dowcip i stworzył grę **Miami Vice**. A ponieważ cenię sobie odważne poczucie humoru, postanowiłem sprawdzić ją w akcji. I już mniejsza z tym, że do tej pory gry akcji definiowałem w nieco inny sposób. Najwidoczniej się myliłem.

Pierwsze odpalenie gry i zobaczenie jej w ruchu grozi poważnym zdziwieniem. Jeśli Midas jest niedoścignionym crap-królem, to Davilex będzie kurde księciem. Oto do dyspozycji oddany zostaje mi serialowy Don 'Sonny Crockett' Johnson, a zadaniem tego pana jest wydostanie się z doków, w których utknął na amen. Przebiegam kilka metrów i już wiem, że mężczyzna poruszający się w ten sposób nigdy nie wzbudzi pożądania u żadnej, fizycznie istniejącej kobiety. A więc wspomniany wcześniej romans musi dotyczyć Tubbsa – drugiego bohatera gry. Mniejsza z tym. Przechodzę tych kilka metrów i nagle... kamerzysta zaczyna strzelać mi w plecy! Szybko okazuje się jednak, że to jakiś bandzior dziurawi mnie od tyłu, po prostu kamera nie umie tego wyrazić. No więc kwadratowym, niezdarnym ruchem chowam się za jednym z kontenerów, gdzie zaczynam sprawdzać sterowanie. Crockett nie umie skakać i zawsze robi to automatycznie. Wchodzę na kontener, biorę długi, pokraczny rozbieg i... spadam na proste nogi w dół. Za drugim razem nie mam takiego problemu, więc to musiał być jeden z tych słynnych żartów. Przeciwnicy ciągle strzelają, więc przyklejam się plecami do ściany. A tu kolejny dowcip – część pocisków przechodzi przez konstrukcję! Nie wiem ile mam w sobie z architekta, ale choćbym i godzinkę projektował ustawienie Dona Johnsona za metalowym pudłem, ten biedak zawsze przyjmie serię na klatę. Szkoda. Aha, programistom należy przyznać, że świetnie oddali w grze realia rzeczywistego świata. Nigdzie nie ma savepointów, a śmierć kończy się respawnem bohatera na początku levelu. Brawo! Jeśli jesteście miłośnikami totolotka, to strasznie polubicie **Miami Vice**, gdzie nigdy nie wiadomo, skąd zaatakują przeciwnicy. Czasem pojawiają się tak blisko (najchętniej za plecami), że nawet nie zdążycie wyjąć spluwy.

Ciągle rozważam to poczucie humoru, ale niebawem powinienem dostrzec komizm i tej sytuacji. Bardzo podobały mi się misje, gdzie obaj policjanci biegli wspólnie przez level. Tubbs nosił ciężkie bronie, a Crockett te mniejsze. Co dziwne, Tubbs nie potrafił podnieść małego pistoletu, a Crockett wielkiego obrzyna. Znacie już zatem wszystkie różnice dzielące obu bohaterów. Ach prawda, oni potrafią się wzajemnie wskrzeszać, wystarczy poklepać na wpół martwego towarzysza po ramieniu.

Miami Vice pracuje ponoć na niewiarygodnym silniku APETEK, liczącym płynną animację, dynamiczne cienie, spektakularne efekty i załamania światła. Ale Atomic Planet raz jeszcze zażartowało z graczy i APETEK ma to wszystko sprytnie powyłączane. Gra jest ślamazarna, nudna, trudna, strasznie brzydka, tnie się non stop, ma uproszczoną do bólu architekturę i modele postaci, ale... może właśnie o to chodziło. Ja w każdym razie tego żartu nie kupuję.

Matt ■ ■

Sonny i Ricardo w drodze do śmietnika.

PlayStation 2 — R. Wolterbeek - „it will be a lot of fun to play". Aha.

- **Wydawca:** Davilex
- **Producent:** Atomic Planet
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

2.5

METAL SLUG 3

TARMA, ERI, FIO I MARCO ZNÓW W AKCJI

Widzieliśmy już **Metal Slug 3** na Xboxie, pora więc, by trafił na PS2. Niestety, niewiele poprawiono z tego, co zarzucaliśmy grze dotychczas, a nawet momentami jest gorzej. Choć jest to oczywiście fajowa zabawka 2D, bo chodzenie w prawo (lub w dół) i strzelanie do wszystkiego co się rusza jest takim typem zabawy, który chyba nigdy się nie zestarzeje. No, ale dobra. W skrócie: wybieramy ludzika (albo dwóch, jak gramy z kumplem), idziemy i strzelamy. Od czasu do czasu wsiadamy do czołgów, mechów, na różnego rodzaju dziwne pojazdy i zwierzęta i pruuuujemy caaaaały czaaaas! Paluchy bolą, ale my nic. Dalej prujemy. I potem jest koniec gry. O ile założenie szlachetne (zresztą od samego początku takie samo) i poziomy ciekawe (bo rodem z pulpowych komiksów), to czegoś grze zabrakło. Fajne jest przemierzanie pustyni, głębin morskich i strzelanie do ryb. Walka z zombiakami, które wymiotują krwią, czy wreszcie rozwalenie kolonii gigantycznych obcych. Ciekawe rozwiązania proponują autorzy w związku z broniami palnymi. Rakiety, pistolety, karabiny, granaty, ale także możliwość barwnego wymiotowania, kiedy trafi nas klątwa zombiaków. Sporo dynamicznej zabawy. Cztery pierwsze poziomy znów są dość krótkie, za to piąty jest rozmiarów czterech pierwszych razem wziętych. Dołączono więc

do tego wszystkiego kilka minigierek, przy czym w wersji na PS2 dodano jeszcze dwie w stosunku do wersji na Xboxa. Są to Fruit Island oraz UFO, ale prawdę powiedziawszy mogłoby ich wcale nie być. Główny problem **Metal Slug 3** polega na lichej konwersji. Sprite'y są spore, czasem wręcz gigantyczne, a powinno przecież wszystko śmigać na takim sprzęcie jak PS2. Po wtóre, mamy nieograniczoną liczbę powtórek, jeśli zginiemy. Dzięki temu wystarczająco cierpliwy gracz może przejść grę już za pierwszym podejściem. A co potem? Party game? Na raz. Minigry i nabijanie punktów? Sorry, aż tak dobre, to nie są. Mamy więc **Metal Slug 3** jako takiego nieboraczka, który mógłby być spokojnie lepszy, a tak jest tym, czym był zawsze. I starzeje się.

Grabarz ■ ■

PlayStation 2 — Stary, dobry Metal Slug. Tyle lat, a on wciąż... taki sam.

- **Wydawca:** SNK Playmore
- **Producent:** SNK
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.9

ACES OF WAR

OSTATNI LOT INTRUDERA

Zapoznajmy się z grą, której największym osiągnięciem w historii może się okazać fakt, że ją zrecenzowaliśmy. Jest to symulator samolocików z II wojny światowej. Można grać samemu albo z kolegą. Jest brzydki i niegrywalny. Koniec wstępu do recenzji. Gry pokroju **Aces of War** zajmują tę niszę w szeregach gier na konsole, do której rzadko zagląda oko recenzenta. Czasem tylko, nie wiedzieć czemu, się tam zapuszczamy. Często z resztą od razu żałując. Tu jest podobnie. Oto zasiadamy za sterami jednego z dostępnych w grze modeli samolotów, rozpoczynając zabawę podczas Bitwy o Anglię. Zaczynamy, co zabawniejsze, jako pilot niemiecki i będziemy bombardować brytyjski konwój. Super.

A zatem w drogę! Lecimy sobie nad płaskim jak tapeta w Windows krajobrazem. Pod nami woda jak niebieski papier toaletowy. Czy nad nią nisko jesteśmy, czy wysoko – trudno określić. Ważne, że lecimy. Trzy czwarte widoku zasłania kokpit, a dodatkowo sterowanie jest dziwaczne na maksa. Lewą gałką sterujemy samolotem, a prawą się tylko rozglądamy. Chwilę trwa przyzwyczajanie się. Potem okazuje się, że można strafe'ować samolotem (dzieje się to tak powoli, że ani z tego pożytku, ani prawdy historycznej). Ale cicho. Bo oto nasze cele. Kilka samolotów typu Spitfire i konwój okrętów. Okręty stoją w miejscu na papierze

toaletowym, jak... wiadomo co. Pierwszy dostaje bombkę i nagle nad nim rozkwitają wycięte z papieru żółte wachlarze. To wybuch. Super. Postanawiam pouganiać się za samolotem wroga. Rzucam się w pościg. Samolot lata w kółko. Ja za nim. Latamy. Ja za nim. Latamy. Przy siódmym okrążeniu uznaję się za pokonanego i wracam do okrętów. Strącam jeszcze dwa. Spitfire wraca. Lokalizuję czerwony krzyżyk. Ów krzyżyk w polu widzenia pokazuje, gdzie mam umieścić celownik, żeby strącić wroga. Bo wiadomo, że pociski trochę skręcą, jak robię ewolucje. No, nieźle. Po co w zasadzie samoloty na ekranie? Wystarczyłby ten czerwony celowniczek. Tak oto miło spędzam parę godzin o mało nie zasypiając. Odradzam stanowczo – są lepsze metody na bezsenność.

Grabarz ■ ■

PlayStation 2 — Nuda, ziewanie, nuda, błędy... samolociki.

- **Wydawca:** Marionette
- **Producent:** 505
- **Liczba graczy:** 1-2

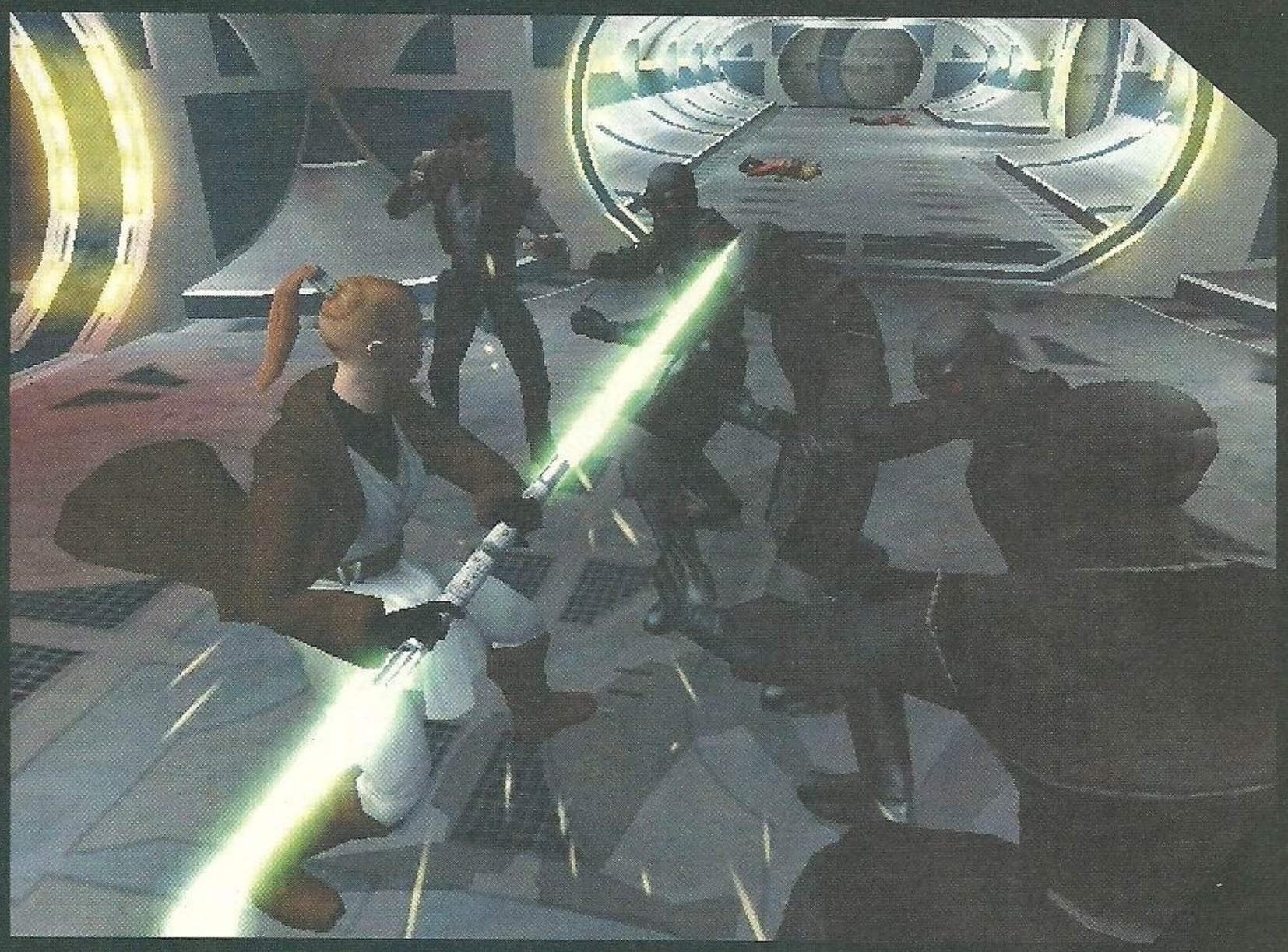
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

4.0

- **Dobre:** Świetny scenariusz, możliwości interakcji ze światem, ciekawe planety, rozwiązania związane z Jasną i Ciemną Stroną Mocy.
- **Złe:** Sporo biegania w kółko po tych samych korytarzach, zbyt łatwa do przejścia momentami.
- **Brzydkie:** Spadek płynności animacji, no i... starość, nie radość.

Obłędna ilość statystyk non stop pracuje na siłę i wizerunek postaci w grze. Najfajniejszy jest wskaźnik balansujący między Jasną, a Ciemną Stroną Mocy. Co ciekawe, im bardziej honorowo i poprawnie zachowuje się bohater, tym jaśniejsze i bardziej subtelne tło, które ją otacza.



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II
THE SITH LORDS

ILE CZASU MOŻNA PRZEBYWAĆ BEZ PRZYTOMNOŚCI POD WODĄ I PRZEŻYĆ?

Kilkadziesiąt sekund jest wynikiem dość popularnym. Ale co powiecie na dziewczynkę, która spędziła w lodowatych wodach strumienia czterdzieści minut? Jej reanimacja wydawała się bezsensowna, a jednak po przewiezieniu jej do szpitala, okazało się, że ponad pół godziny masażu serca nie poszło na marne. Ręczne pompowanie krwi przez serce pomogło (sztucznie, bo sztucznie) utrzymać jej mózg w stanie zdolnym do dalszego funkcjonowania. A wtedy wystarczyło tylko podłączenie do aparatury i organizm ruszył z kopyta. Wszystko to było możliwe głównie dzięki temu, że woda w strumieniu była zimna i temperatura ciała spadła dość nisko. Dosyć jednak tych dywagacji medycznych. Zebraliśmy się tutaj, by porozmawiać o reanimacji, a w zasadzie o przedłużaniu życia jednego tytułu Knights of the Old Republic (czyli w skrócie KOTOR). KOTOR mianowany został przez wielu grą roku 2003. Zebrał tyle nagród, że pewnie tytuły nie zmieściłyby się na tej stronie jeden pod drugim. Bez wątpienia jest to najlepszy RPG na konsolę Xbox. Potężny, potężny tytuł. Czy już czujecie przed nim respekt? Ano właśnie. I taki oto potężny tytuł ukazuje się z cyferką „2" na rynku w kilkanaście miesięcy po pierwszej części. Co ludzkość myśli w pierwszej kolejności?...

„Czy to nowa gra, czy tylko dodatek do KOTORa?"

Czy można w ogóle zrobić nową grę w takim tempie? To szybciej niż Koei, które wypuszcza regularnie nowe części Dynasty Warriors. To szybciej niż Square, w którym zespoły na zmianę tworzą nowe części Final Fantasy... A to przecież nie jest jakiś Pac-Man. Tu trzeba stworzyć postacie, poziomy, scenariusz, dodać coś... I faktycznie jest niemało nowych elementów, ale sam szkielet **Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords** jest identyczny. Przez to właśnie dyskusje na temat czy jest to gra nowa, czy stara będą się przewijać przez fora i grona recenzenckie jeszcze długo. Tymczasem sami poszukajmy odpowiedzi na to pytanie.

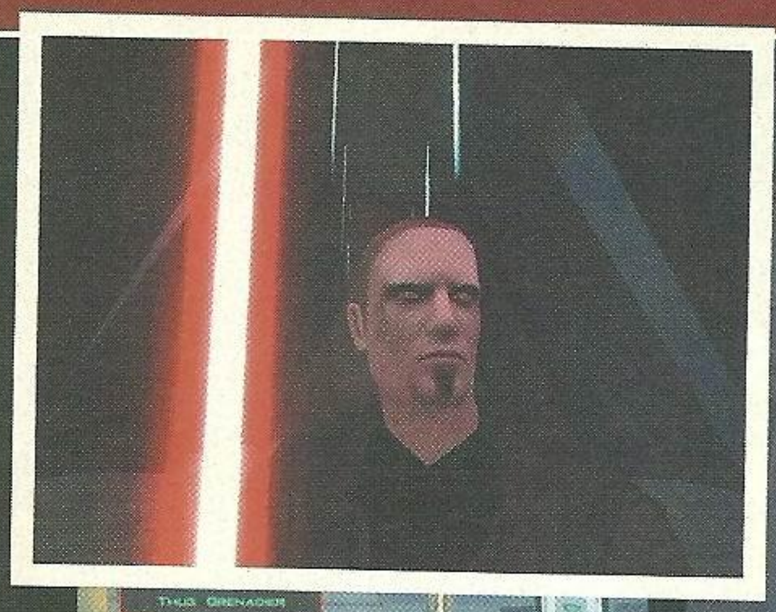
Jeszcze dawniej temu, w odległej galaktyce...

Fabuła The Sith Lords rozgrywa się 4000 lat przed akcją znanej serii filmów. Czyli dość dawno przed nimi. Dotyka tego momentu w historii tamtejszych galaktyk, kiedy to Władcy Sith rośli w siłę. Ich moc była tak wielka, że mogli z samą tylko jej pomocą niszczyć całe planety. Ba, krążyły pogłoski o takich Mistrzach Sith, którzy dezintegrowali całe układy planetarne. Gigantyczna potęga. W tym to właśnie czasie przewidując niejako potencjał domorosłych wioskowych znachorów (bo jak z perspektywy Sithów inaczej określić Jedi), postanowiono ich przetrzebić. I tak też się stało. Nasza postać (kobieta/mężczyzna – w zależności od tego, kogo sobie stworzymy na początku gry) zaczyna klasycznie, jako osoba, która utraciła kontakt z mocą, choć jest – co do tego nie ma wątpliwości – Jedi. Nie ma swojego miecza świetlnego, nic nie pamięta, moc od czasu do czasu udaje jej się uwolnić, ale sporadycznie. W zasadzie jest nawet gorzej. Otóż nasz bohater umiera i bez natychmiastowej pomocy po prostu zginie. Stąd też sam początek gry, to zabawa małym robocikiem, którego podstawowym zadaniem jest nauczenie nas obsługi menu gry (bo to samouczek), a po wtóre – zaaplikowanie naszej postaci niezbędnego lekarstwa, żeby nie zeszła. Tak się też dzieje. Docieramy w końcu do eksperymentalnej stacji na jakimś asteroidzie i wracamy powoli do życia. Tu okazuje się jednak, że Sithowie uważają nas za ostatniego żyjącego Jedi, dzięki czemu nie powinniśmy się nudzić przynajmniej przez najbliższy czas.

Dawnych wspomnień czar

Czy jednak w KOTOR2 mogą grać ci, którzy nie skończyli pierwszej części? Jasne. Sith Lords zaczyna się kilka lat (cztery?) po zakończeniu działań w KOTOR i nawiązuje do tamtych wydarzeń bardzo luźno. Jeśli skończyliście część pierwszą z przyjemnością posłuchacie o tym, jak się to wszystko w galaktyce wspomina, a jeśli nie, często pewnie nawet nie wyłapiecie tych fragmentów. Akcja części drugiej jest swobodnym samograjem i nie trzeba znać ani części pierwszej, ani nawet filmów, żeby się bawić. Pozostało sporo elementów znanych z części pierwszej także w sferze technikaliów gry. Częściowo niestety, a częściowo na szczęście. Generalnie rzecz biorąc należy KOTOR2 uważać za grę z większą liczbą błędów, niż w części pierwszej. Należy też uważać ją za grę z niewielką liczbą innowacji, choć kilka z nich jest naprawdę doskonałych.

Zacznijmy od tego, że dopatrywanie się jakichkolwiek ulepszeń graficznych mija się z celem. Gra wygląda dokładnie tak samo i nawet grafika zacina się w tych samych miejscach. Wystarczy większe pomieszczenie i rozglądanie się gubi płynność. Jeśli nasze postacie walczą i robi się niespodziewanie dużo broni palnej, możecie liczyć na poważne spadki liczby klatek na sekundę. Oprócz tego czas ładowania. KOTOR2 wciąż ładuje się absurdalnie często. Trudno o grę na konsole w ogóle, w której częstość ładowania i czas byłyby tak skumulowane. Czasem ładują się dosłownie dwa proste pomieszczenia, w których po prostu leżą ciała do przeszukania. Gracze na forach dyskusyjnych prześcigają się w ocenie ile czasu zajmują wszystkie „loadingi" w KOTOR2. Załóżmy, że jest około 40-50 godzin gry. Kalkulując średnio – koło 120 minut podczas tego całego czasu spędzimy na oglądaniu ekranu ładowania. Fajowo, co? Proszę policzyć procenty. Ale zostawmy to już, ponieważ jest w grze kilka doskonałych elementów, które uczciwie dźwigają spuściznę KOTORa. Choćby świetne dialogi, opowiedziana historia i głosy lektorów. Wszystko to na delikatnie gorszym poziomie niż część pierwsza, ale wciąż bliskie ideałowi. Najbardziej brak we wszystkim gry aktorskiej widocznych na ekranie postaci. Zwykle stoją i rozmawiają bez ruchu, a szkoda. Tym, co mają do przekazania, można by wypełnić niejeden teatr. Scenariusz z hukiem startuje od pierwszej minuty gry i choć brak mu tak rewolucyjnego finałowego przewrotu, jak w pierwszej części, to i tak jest to kawałek świetnej roboty, nie tylko dla miłośników świata Gwiezdnych Wojen.



Nieprędko dorobicie się potężnych mocy i świetlnego oręża KOTOR 2 to opowieść o budowaniu postaci, dlatego mnóstwo czasu spędzicie marząc o wizerunku dżentelmena z poniższego screenshota.

Rodzina, rodzina...

Podobnie jak w części pierwszej, w **Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords** nie będziemy sami. Tu także dołącza się do nas gromadka pomagierów, z których każdy pełni niebagatelną dla scenariusza rolę. Rzecz bowiem w tym, że drużyna nasza przestała być monolitem. Choć nie doczekaliśmy się ciągle zbyt wielu emocji w wypowiedziach, jest na ich miejsce coś, co po pierwsze, nazywa się różnicą interesów, a po drugie, „wpływem". Każdej z postaci w naszej drużynie chodzi o co innego w życiu. Mówiąc najogólniej – nie wszystkie nas lubią. Część wręcz nienawidzi. Zwłaszcza, że możemy pograć sobie zgarniając jasne i ciemne punkty mocy. Tu, podobnie jak w Fable, będzie to miało wpływ na wygląd, podejmowane misje, czy reakcje napotykanych postaci. Ba – nawet płeć naszego bohatera ma na to przecież wpływ. Ale na przykład grając złą postacią, możemy wylądować na planecie, gdzie podobno kryje się ostatni mistrz Jedi i spróbować go złowić. Jeśli natomiast gramy postacią dobrą – mistrza Jedi szukamy, żeby go obłaskawić i żeby nas czegoś nauczył. No, ale wróćmy do drużyny. Nasza barwna drużyna będzie się składała z postaci różnorakich. Niektóre nie lubią nas, inne nie lubią siebie nawzajem. Jeśli chcemy, by nasze polecenia wykonywane były sprawnie, chcemy uzyskać informacje szybko i dogłębnie, i chcemy w ogóle do czegoś dojść, trzeba utrzymywać w drużynie równowagę. Na przykład niejaka Kreia, która podróżuje z nami, ma głęboko w poważaniu, czy zachowujemy się zgodnie z jasną czy ciemną stroną. Ale bardzo ceni sobie spójność w zachowaniu. Jeśli więc chcemy jej imponować, jako przywódca drużyny, powinniśmy wypowiadać sądy zdecydowane i to z tej strony mocy, której aktualnie mamy więcej. Zabawne, prawda? Jest też koleś, któremu swoje postępki powinniśmy tłumaczyć wyłącznie chęcią zarobienia i przetrwania. Też zabawnie. I tak dalej.

SOCJOLOGIA

Ciekawym elementem : The Sith Lords stały się odniesienia socjologiczne. Choć na poziomie gry aktorskiej wciąż trudno tu o mistrzostwo godne Kojimy i bohaterów jego Metal Gear Solid, to na poziomie rozważań dotykamy geniuszu. Ważne, że w tytule, w którym wiele zależy od naszych wyborów i są to wybory wolne, możemy się zastanawiać – tak zupełnie z boku – na przykład nad tym, jaka jest różnica między Sithem a rycerzem Jedi dla zwykłego mieszkańca galaktyki? Jak postrzegają działania „na szczycie" Ewoki na przykład? Fajne kwestie, podpierane jeszcze przez rozmowy z członkami drużyny, do których po prostu trzeba się dostosować, jeśli chcemy z nimi pogadać. No normalnie szkoła życia! Jestem pod wielkim wrażeniem tego prostego, ale jakże ciekawego systemu.

Ulepszać, wciąż ulepszać

W ramach statystyk ulepszeniowych, dodajmy jeszcze ponad sześćdziesiąt mocy do natychmiastowego wykorzystania w grze. Hmmm... Z tym natychmiastowym, to bym się wstrzymał, bo swój pierwszy świetlny miecz dostałem po kilkunastu godzinach gry! Co za sadyzm! Fakt, że od tej pory nikt, aż do samego końca nie jest Wam w stanie podskoczyć, ale prawie do połowy gry trzeba się chlastać jakąś brzytewką. W porównaniu do KOTOR, The Sith Lords, niestety zaniża lekko poziom rozgrywki. Końcowa bitwa (nieco podobna do tej z pierwszej części) nie przedstawia już żadnej trudności graczowi. Ot, po prostu robisz sobie bezstresową siekę. Dalej. Nie oszukujmy się, o ile w pierwszej części lepiej było zgarniać punkty Jasnej Strony Mocy, tu zdecydowanie ciekawiej jest grać stroną złą. Choćby dla wyczynów bardziej złożonych. Na przykład po to, by obiecać ubogiemu robotnikowi, że wygramy w pazaaka (grę karcianą podobną do gry w oczko) jego harującą ponad siły żonę. Potem wygrywamy i... każemy jej wracać na roboty, a jej pieniądze przechodzą do naszej kieszeni. Fuj. Pojawiły się także formy, które można uważać za swego rodzaju style walki mieczem świetlnym i powinny się kojarzyć z wu shu. Juyo jest formą przeciwko jednemu wrogowi i to najlepiej takiemu, który nie używa mocy. Shin-Cho natomiast świetnie sprawdza się wśród chmary atakujących przeciwników. Można się swobodnie między tymi stylami przełączać (nawet kiedy się nie walczy) i z dodania ich jest naprawdę fura zabawy.

Tytułem... podsumowania?

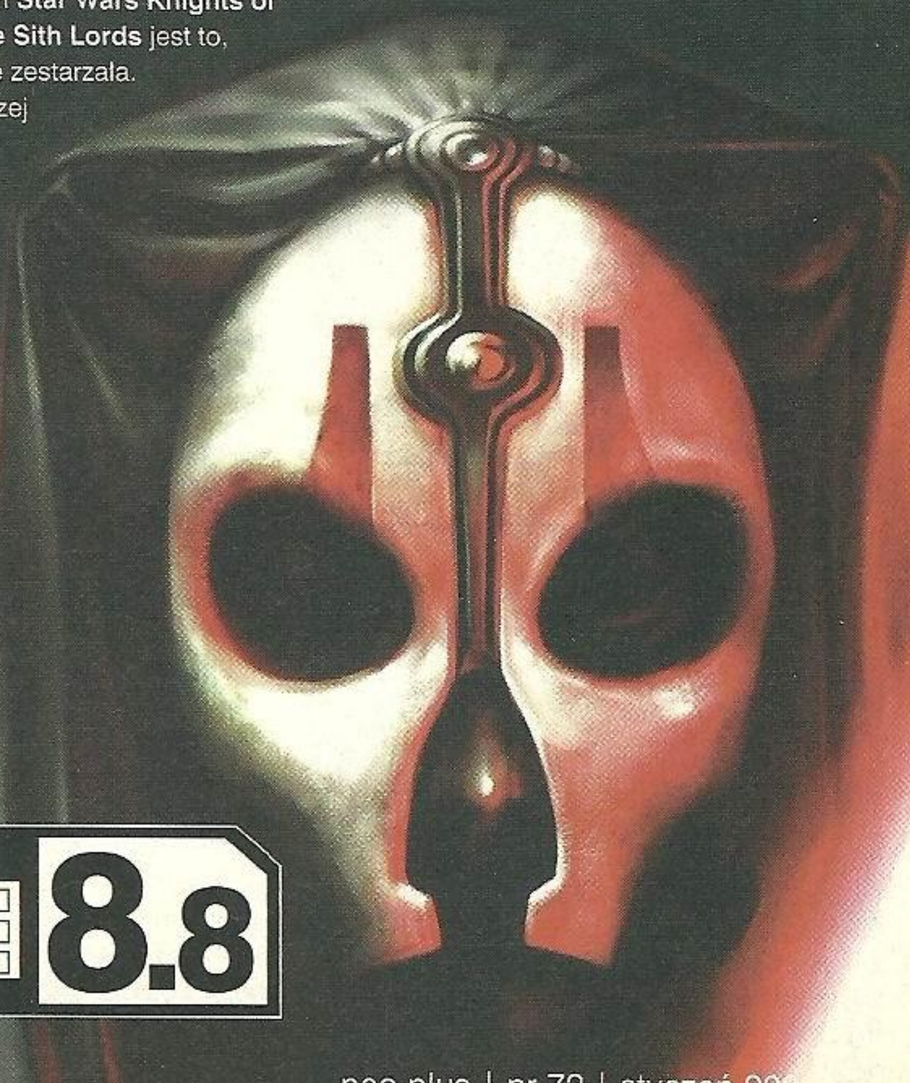
Największym problemem **Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords** jest to, że ogólnie koncepcja się zestarzała. Wyszło od czasu pierwszej części kilka tytułów, które pokazały zarówno nieco możliwości graficznych (Ninja Gaiden), jak i innego rodzaju. A KOTOR2 w zasadzie się nie rozwinął w stosunku do części pierwszej. Po drugie – że się wytłumaczę z niskiej oceny – mnóstwo ładowania gry. Po trzecie, mnóstwo biegania w tę i nazad bez celu po tych samych miejscach. To jest irytujące. Po czwarte wreszcie, dziwne błędy i spadek jakości animacji podczas walki. Do dziwnych błędów zaliczam na przykład niemożność przejścia przez próg daną postacią z nieznanych bliżej przyczyn. Przy czym za chwilę postać już może przejść. W zamian mamy doskonały scenariusz, świetne dialogi, mnóstwo ciekawych patentów z układem drużyny, doskonały system walki, który choć bazuje na turach, staje się niemal płynny, jeśli sobie tego życzymy. Bardzo, bardzo dobry tytuł. A czy nowy, czy dodatek do starego – zadecydujcie sami.

Grabarz ■ ■

DRUGA OPINIA

Nawet pomimo ostro chrupiącej animacji i nienajlepiej radzącego sobie z dynamicznymi wydarzeniami silnika gry, KOTOR 2 uważam za najlepsze, a przede wszystkim najgłębsze rpg, jakiego przez te wszystkie lata doczekał się świat konsol. Piszę to z pozycji człowieka lekko przesyconego już japońskimi erpegami, japońskim designem i do bólu uproszczonymi japońskimi wizjami gier fabularnych. Tutaj absolutnie nie ma znaczenia, czy gwiezdną sagę Lucasa lubicie, czy też zwyczajnie macie ją gdzieś, bo obok rozwiązań zastosowanych w KOTOR 2 nie da się przejść obojętnie. Pomijam już nawet długi, nasączony odpowiednią dawką emocji scenariusz – jego starczy na pięćdziesiąt godzin zabawy i będzie to rozgrywka na najwyższym poziomie (jeśli oczywiście przymkniecie oko na karygodne spowolnienia i kilka buraków). Od początku gry miałem wrażenie, że w pełni kontroluję swój los i poczynania. Ode mnie zależało, czy posłużę się kodeksem honorowego Jedi, czy może zejdę na Ciemną Stronę Mocy. To ja decyduję, jakie stanowisko zająć wobec członków mojej drużyny i ludzi napotkanych w trakcie przygody. Podobnie jak w Fable, moje złe i dobre uczynki nie pozostają bez znaczenia dla wyglądu i ogólnego postrzegania postaci. Odpowiednio manipulując dialogami można narobić sobie więcej problemów, niż bezmyślnym machaniem mieczem. Gadając zbyt wiele popsułem stosunki w drużynie i niejednokrotnie wpędziłem się w pojedynek, którego za żadne skarby nie byłem w stanie wygrać. Pełna swoboda w budowaniu wizerunku własnej postaci to coś, czego japońskie erpegi jeszcze nie widziały. Na wstępie powaliła mnie też potworna ilość statystyk, którymi opisano bohaterów gry. Pompowanie zdobytych punktów doświadczenia w siłę, zręczność, charyzmę, czy inteligencję widzieliście już co prawda w każdym rpg, ale już rozwijanie potężnych drzewek umiejętności, mocy oraz całej gamy pomocnych dodatków może okazać się nieco obce i na początku złożone. Jeśli jednak lubicie dobre, a przede wszystkim mocno rozbudowane i złożone rpg, to nic lepszego od KOTOR 2 Wam nie polecę. Łykajcie tę grę z miejsca i delektujcie się maksymalnie zepsutym rycerzem Jedi podążającym Ciemną Stroną Mocy!

Matt ■ ■



Xbox — Najlepszy S-F RPG na Xboxa... Wciąż najlepszy?

- **Wydawca:** Lucasarts
- **Producent:** Obsidian
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

8.8

- **Dobre:** Długość zabawy i niezbyt wyśrubowany poziom trudności przypadną do gustu dzieciakom.
- **Złe:** Wciąż to samo. Te same ruchy, ci sami przeciwnicy, te same pomysły.
- **Brzydkie:** Takiego elementu nie ma. Są tylko średnio lepsze i pół gorsze.

Jak to w życiu, o względy kobiety trzeba zabiegać. Trzeba tylko pamiętać żeby zbytnio nie rozgrzać wybranki ognistym oddechem.

PIĘCIU MUSZKIETERÓW

Spyro, Sparx, sierżant Byrd, Hunter oraz Blink. Pięciu bohaterów gry to na pierwszy rzut oka przyjemna sprawa i tylko gdyby ktoś nad tym dłużej posiedział to może i wyszłoby coś ciekawego. A tak są to po prostu goście; pojawiające się na chwilę ziomki, którzy nijak mają się do kompanów Sly'a. Wiem, to zupełnie inna liga, ale chodzi o to, że nie ma sensu pchać do gry stu postaci, których i tak ze spokojem mogłoby nie być, a na ich miejsce wpakować jakieś sensowniejsze uzasadnienie dla minigier. Co tu dużo mówić. Nie widzę przyszłości dla Spyro. Skończył jako gra dla dzieci i nie wydaje mi się, by starsi mieli ochotę w to grać, ale każdy może się pomylić w swoich osądach, prawda?

Pusto tu, ale możemy się umówić, że wszyscy siedzą w ciepłych domkach, bo pada śnieg.

Mimo upływu lat Spyro wciąż ma małe skrzydła, na których da się tylko szybować.

Misje sierżanta Byrda nie należą do najprostszych, a to przez małą ilość dostępnego czasu.

Spyro to smok, a smoków się trzeba bać, bo zieją ogniem i zbierają kolorowe kryształki. Czy jakoś tak.

SPYRO: A HERO'S TAIL

HEJ, NIE PRZEWRACAJ STRONY! TU JESTEM!

Dzięki, dzięki Ci, że zwróciłeś na mnie uwagę. Myślałem, że już nigdy nie uda mi się wrócić do świata żywych, ale na szczęście pojawiłeś się Ty. Nie zostawisz mnie, prawda? Kim jestem? Smokiem oczywiście. Zapomniałeś? Spyro to moje imię. Czekaj, co robisz? Nie przewracaj strony!!! Stóóóójjj!!! No. Słuchaj, wiem, że po moich ostatnich, średnio udanych przygodach w Enter the Dragonfly straciłeś do mnie szacunek, i że teraz zdecydowanie wolisz wrzucić w paszczę swojej konsoli płytę z przygodami innego dziecka moich prawdziwych rodziców, czyli Ratcheta. Rozumiem, że już nie chcesz się ze mną bawić, ale może chociaż pokaż tę stronę młodszemu rodzeństwu? Może ono mnie pokocha jak niegdyś Ty.

Po co? A co to za pytanie? Żeby dowiedziały się o nowej grze, w której prócz mnie występują Sparx, sierżant Byrd, Hunter oraz Blink. Grze skierowanej do dzieci, bo Wy, starsi, siedzicie tylko przy tym Jaku i Ratchecie. Co? Że niby są to świetne pozycje i nie mam szans? A niby czemu? Skoro ten wariat Crash całkiem nieźle wypadł w swoich nowych przygodach, to ja też mogę. Vivendi też chce zarobić, ekhem, znaczy się, firmie bardzo zależy na tym, by na rynku pojawiły się dobre tytuły i stąd pomysł na reaktywację Crasha i moją. O lisie nie będę nawijać, powiem za to, że mną zaopiekowała się ekipa z Eurocomu. Specjalnie dla mnie stworzyli przyjemną historię o nieprzyjemnym smoku imieniem Red, który zabrał się za niszczenie mojej ukochanej krainy przy pomocy magicznych kryształów. Dodam tylko, że Red należał niegdyś do starszyzny smoczego rodu, ale widać znudziło mu się bycie miłym i zwrócił się przeciwko swoim. No i moja w tym głowa, by mu przeszkodzić i jeśli tylko ktoś zechce złapać za pada, to spędzi ze mną przynajmniej piętnaście godzin zanim zobaczy napisy końcowe. To dużo, prawda?

Wiem, że tyle samo czasu zabiera ukończenie Jaka trzeciego, i że tam jest baaardzo dużo do roboty i ciężko się znudzić, ale i u mnie nie jest źle. Po pierwsze, otrzymałem kilka nowych ruchów. Nowych w sensie takim, że pierwszy raz pojawiają się w grze, w której występuję. Mogę na przykład dostawać się do wysoko położonych miejsc odbijając się od dwóch ścian stojących naprzeciwko siebie. Ponadto mogę złapać się krawędzi skały i wisieć tak długie godziny. Oczywiście najważniejszym punktem zabawy jest skakanie po platformach, szybowanie na wciąż maleńkich skrzydłach (nie próbuj komentować, bo Cię zwęglę) i walka z niezbyt wymagającymi przeciwnikami. Głównie to samo, co działo się w poprzednich częściach, ale gwarantuję Ci, że tak łatwo się nie znudzisz. Czemu? Może dlatego, że **Spyro: A Hero's Tail** jest platformerem pełną gębą. Takim, w jakie grało się kiedyś i jakich teraz brakuje. Co? Że niby Tak jest taki? Przestań. Nic tylko się mądrzysz.

Jak Ci się znudzi skakanie i zastanawianie, w którą stronę pobiec, czy jak się dostać w jakieś miejsce, możesz spróbować swych sił jako jeden z moich przyjaciół. Na przykład jako sierżant Byrd. Jego pasją jest latanie i strzelanie do wszystkiego co się rusza. I wysoko stawia sobie poprzeczkę, więc nie pójdzie Ci zbyt łatwo. Chociaż prawdę mówiąc, moje nowe przygody nie należą do specjalnie wymagających. W zasadzie żaden z przeciwników nie wymaga specjalnej taktyki walki. Mogę ich spopielić, a jak nie, to zawsze chętnie przygrzmocę z główki. Mała? Ha, ale twarda. Widzę, że nie pamiętasz już, że mogę nie tylko pokonać w ten sposób przeciwnika, czy pozbawić go zbroi, ale także wcisnąć przyciski uruchamiające różne mechanizmy, czy rozwalić lekko pękniętą ścianę.

Słucham? Mam coś powiedzieć o grafice? Proszę bardzo. Skoro jednak się mną zainteresowałeś to bardzo chętnie powiem Ci jak wygląda A Hero's Tail. Pastelowo. Kolory są mocne, jaskrawe i przeważnie ciepłe, chociaż odkąd Red zaczął rozsiewać swe mroczne kryształy w wielu miejscach jest ponuro i brudno. Na szczęście nie szaro. Dominuje brąz i zgniła zieleń. I to właśnie moja głowa w tym, by przywrócić porządek i pozbyć się zarówno kryształów, jak i przebrzydłych stworzeń, które wraz z nimi się pojawiły. Są to jakieś obleśne pająki, smokożerne kwiaty czyhające na mój zły ruch, a także sępy i nietoperze. Ale ja się ich nie boję, bo zawsze mam do dyspozycji gorący oddech, którym podgrzewam, prócz atmosfery, zbyt pewnych siebie przeciwników. Przydaje się również do odpalania fajerwerków ochoczo rozwalających skrzynie, z którymi nie może sobie poradzić nawet moja ciężka głowa. Niektóre kuferki są zamknięte na klucz i trzeba się pomęczyć z nimi wytrychem. Tu z pomocą przychodzi sklepik niedźwiedzia Moneybugsa, gdzie można takowy nabyć. Prócz tego dla chętnych są znane z poprzednich moich przygód różne rodzaje oddechów. Co powiesz na lodowy albo elektryczny? Jest też nowy, wodny, do studzenia zbyt napalonych na łatwą zwierzynę wulkanicznych gości.

Widzisz? Wcale nie jest tak źle. Co? Że niby to wszystko jest już znane? Nie wiem, czemu się czepiasz. Zobaczymy czy będziesz taki twardy, jak mój kumpel Hunter się do Ciebie dobierze. Strzela z łuku i robi to bezbłędnie. Poza tym już powoli kończę.

Co nam zostało? Dźwięk? Jaki mam głos sam słyszysz. Nie słyszysz? Rany, z kim ja rozmawiam. Jest taki, jaki być powinien. Wyobrażasz sobie małego smoka gadającego basem? No właśnie. Idiotyczna sprawa. Głosy są dobrane poprawnie i chociaż niczym specjalnym się nie wyróżniają to z całą pewnością nie drażnią. Muzyka, podobnie jak reszta oprawy jest słodka, rozkoszna i bajkowa.

To jak będzie? Pokażesz A Hero's Tail rodzeństwu? Dzieciaki na bank będą zadowolone. Nie ma takich momentów, w których się zatną i nie będą wiedziały, dokąd pójść. Historia jest prosta, ale bardzo przyjemna i wcale się nie nudzi. Może trochę nawala animacja, ale w której grze nie szarpie? Że co? Że niby mało detali? Stary, ale Ty się czepiasz. Wiesz, powiem Ci coś. Jak sobie tak bardzo chcesz to graj w Jaka czy Ratcheta. Przynajmniej się wygadałem, bo to wcale nie takie miłe, gdy wszyscy o Tobie zapominają. Co? Na ile siebie oceniam? Mocna szóstka. Trzymaj się.

Spyro wysłuchał Mielu ■ ■

PS2, Xbox, GCN — To samo od lat. Bueeerk.

- **Wydawca:** Vivendi
- **Producent:** Eurocom
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

6.7

- **Dobre:** Megawidowiskowe walki, pakowanie postaci, bohaterowie żywcem zabrani z ekranu, uzależnia!
- **Złe:** Powtarzające się ataki specjalne, nienajlepsza (choć serialowa) muzyczka.
- **Brzydkie:** Nic nie jest brzydkie! Wszystko doszlifowane i fachowe!

Do wyboru pełna gama serialowych postaci. Jest Genialny Żółw, Kosmiczny Wojownik, Songo, a nawet Szatan Serduszko! Polska ekipa tłumaczy powinna zostać ukarana w imieniu księżyca!

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

KTO BY POMYŚLAŁ? TA GRA PALI KINESKOPY!

Tytułowe smocze jaja rozpoznają wszyscy, niekoniecznie fani anime. A teraz niespodzianka. Nawet, jeśli nie do końca interesują Was przygody roztrzepanego Goku (po polsku... Songo) i jego walecznej ekipy rozkrzyczanych przyjaciół, to ręczę, że obok **Dragon Ball Z Budokai 3** obojętnie nie przejdziecie. Naturalnie to tylko (a może aż) mordobicie, ale z roku na rok tak potężnie usprawniane, że wraz z trzecią odsłoną osiągnęło bardzo wysoki poziom. Widowiskowość zawsze była nieodłącznym elementem serii Dragon Ball, zaś tutaj stopień jej nagromadzenia bliski jest obłędu. I nie, wbrew pozorom wcale nie jestem fanem serialu. Czasem tylko jadam z nim śniadania. A więc Dragon Ball – jaja, które zawładnęły światem. Siedem smoczych kul, które po skompletowaniu w jednym miejscu spełniają każde, najskrytsze życzenie szczęśliwego właściciela. Jajek chce Vegeta, bo pragnie być najsilniejszym Saiyanem na świecie i wszystkich przykładnie bić po buzi. Tego samego chce Freiza, kosmitka, pierwotnie właścicielka Vegety (który po chwilowym ochłonięciu zamieszkał na Ziemi i po założeniu rodziny stał się podręcznikowym tatusiem). Tytułowych skarbów domaga się także Songo i jego przyjaciele, ale tylko wówczas, gdy zmusza ich do tego niekorzystny los. Songo zrobi wszystko, aby wskrzesić zmarłego kompana, bądź naprawić rozwaloną w kawałki planetę. W innym przypadku dragonballsy go nie interesują. I tak mógłbym bełkotać dalej, ale przejdźmy do meritum. Jeśli jakaś rzecz budzi tak wielkie pożądanie wśród licznej gromadki osób, to mamy klasyczny konflikt interesów. Do tego tygla doliczcie potężne cyborgi C17 i C18, które co prawda jaj nie chcą, ale zaprogramowane zostały tak, by nieść destrukcję, a na zakończenie wspomnijmy jeszcze o zielonym Komórczaku i różowym Bubu, którzy w przeciwieństwie do cyborgów lubią siać apokalipsę. W ten sposób macie już pokrótce nakreślony świat Dragon Ball Z. A wspominałem o szatanie Piccolo, który po zamieszkaniu na ziemi stał się przykładnie żyjącym samotnikiem? Cóż, chyba i bez tego macie spory ubaw. Przynajmniej ja go mam.

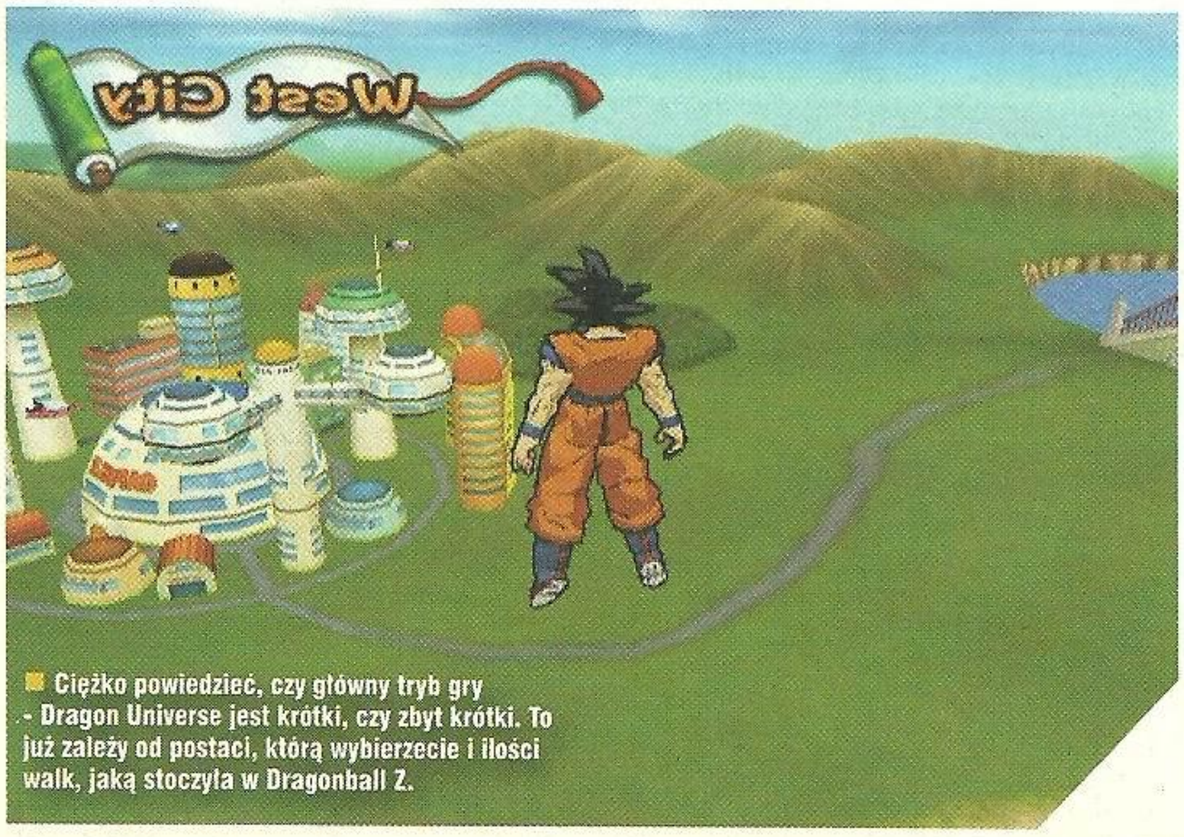
Dragon Ball Z Budokai 3 to bezsprzecznie jedna z najlepszych gier opartych na kultowym uniwersum, a tak zupełnie na marginesie jest po prostu świetna. Bardzo dobrze postąpił zespół Dimps opierając zabawę bardziej na zasadach widowiskowej bitwy anime, niż mordoklepce z krwi i kości. O tak, musicie wiedzieć, że starcia między dwiema walczącymi postaciami są momentami tak przeładowane animacjami i patentami, że ciężko to wszystko odróżnić od serialu wyświetlanego kiedyś na RTL7. Sama walka składa się z kilku warstw, ale opisywanie ich w recenzji to pomysł lichy. Wiedzcie po prostu, że bójka tylko na początku ogranicza się do wymiany kilku mało efektownych ciosów, aby już za moment, po naładowaniu energii Ki, przejść w tę bardziej pokazową sferę. Chociaż nie. Nawet te zwykłe, mało widowiskowe okładanie się po buzi zostało ładnie zrealizowane pod kątem technicznym. Są sidestepy, countery, różnorakie gardy, uniki, błyszczące specjały, kombosy, a nawet wywalanie za ring. Gdyby walka utknęła już na tym etapie – **Dragon Ball Z Budokai 3** miałby niemało do zaoferowania, ale autorzy poszli dalej. Kiedy energia Ki rozwali odpowiednie wskaźniki, to uderzając po czterech przyciskach joypada obudzicie w walczącej postaci tak zwany Hyper, z którego blisko już do totalnej apokalipsy i spustoszenia. Najbardziej widowiskowe są Dragon Rushe, podczas których zaskoczonego przeciwnika wybija się wysoko w powietrze i bezlitośnie maltretuje w całej serii szczękopadnych animacji. W zalewie eksplozji i miażdżących ciosów wystarczy wygrać z konsolą uproszczoną wersję gry papier-nożyce-kamień, aby zarówno pasek energii oponenta, jak i otoczenie zmieniły się w ledwo stojącą ruinę. Liczone na silniku gry sceny walk są tak pokręcone, że ciężko powstrzymać śmiech, zwłaszcza, gdy wydaje Wam się, że widzieliście już wszystko, a tu ledwo minęła połowa. Bardzo widowiskowo rozwiązano także momenty, gdy zarówno nasza postać, jak i przeciwnik wywalą w siebie jakimś większym wyładowaniem elektrycznym. Wówczas następuje potężne zwarcie dwóch energii, a osobnik szybciej kręcący analogową gałką wygrywa, rozjeżdżając przeciwnika niczym potężne tsunami. Jeśli obaj gracze opanują postać do perfekcji to mecz przypomina wówczas istny balet ciosów i pogoń za najmniejszym błędem. Gra się naprawdę świetnie i technicznie, a momenty, gdy przeciwnik masakruje swoim ciałkiem jakąś górę, bądź półwysep zapamiętam chyba do końca życia.

Trzeci Dragon zaopatrzony został w kilka ciekawych trybów zabawy. Jeśli lubicie pakowanie statystyk, a dodatkowo podobał Wam się scenariusz serii Z, to na pewno wbijecie się w Dragon Universe, oferujący to wszystko, plus szukanie tytułowych jajek i bonusów. Oprócz tego, Budokai 3 tonie od licznych tournamentów i dueli, gdzie walczy się za pieniądze, aby wydać je potem w lokalnym sklepie.

Połowa sukcesu gry leży w rewelacyjnej oprawie graficznej. Śliczna i ultrapłynna animacja oraz zero jakichkolwiek chrupnięć to jeden z jej mocnych punktów. Cel-shading, pod każdym względem przebijaja ten z Viewtiful Joe.

W podkładzie dźwiękowym nie usłyszycie co prawda japońskich lektorów, ale amerykańscy mistrzowie spisali się na medal. Reszta ścieżki, łącznie z motywami muzycznymi to już czysta kopia serialu. Nigdy nie przepadałem za tytułowym serialem, ale ta gra ma w sobie gigantyczny magnes! Aż strach pomyśleć, jakie będą dwie kolejne zabawki spod znaku Dragon Ball zapowiedziane przez Atari na rok 2005. Budokai 3 to prawdziwy szok – gra jest świetna.

Matt ■ ■



Ciężko powiedzieć, czy główny tryb gry - Dragon Universe jest krótki, czy zbyt krótki. To już zależy od postaci, którą wybierzecie i ilości walk, jaką stoczyła w Dragonball Z.

PS2, GCN — Łykajcie niezależnie od wyznania!

- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** Dimps
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card 8Mb, Dual Shock 2

8.0

grand theft auto San Andreas

CZĘŚĆ 2

WITAM PONOWNIE W GIGANTYCZNYM STANIE SAN ANDREAS. POPRZEDNIM RAZEM ZOSTAWILIŚMY CARLA ZMIERZAJĄCEGO NA PUSTYNIĘ - DZIŚ ZAŁATWIMY DO KOŃCA WSZYSTKIE SPRAWY I ZAJMIEMY SIĘ DODATKOWYMI MISJAMI, BYŚCIE MOGLI ZALICZYĆ GRĘ NA STO PROCENT. A ZA MIESIĄC...GP! [QOORA]

DESERT

TORENO (T)

1. Monster (misja oznaczona symbolem „?")
Poziom trudności: średnia
Nagroda: kasa zależy od osiągniętego czasu
Kolejny wyścig, tym razem za kółkiem potężnego Monster Trucka. Podejmując to wyzwanie musisz przejechać 35 „checkpointów" w czasie poniżej 6 minut 30 sekund. Szczerze powiedziawszy nie jest to zbyt trudne, a jedyny problem może stanowić podjeżdżanie na niektóre wzniesienia. Na szczęście nasz monster truck zaopatrzony jest w napęd na cztery koła, który możemy uaktywnić wciskając R1. Po takim zabiegu nawet najbardziej strome i błotniste wzniesienie nie będzie stanowiło dla Was przeszkody.

2. Highjack
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: 7000$
Na początek mała niespodzianka w stylu „martwi wracają z zaświatów". Pan Toreno zleci Tobie oraz Cesarowi przechwycenie pewnej furgonetki zmierzającej do San Fierro. Wskakujcie na stojący w pobliżu motocykl i ruszajcie główną autostradą w stronę swojego celu. Kiedy zrównasz się z samochodem, staraj się zachować równą odległość od jednego z boków ciężarówki i postępując zgodnie ze wskazówkami towarzysza ustaw motocykl tak, aby Cesar mógł swobodnie wskoczyć na kabinę. Kiedy chłopak siostry CJa rozprawi się z kierowcą zajmij miejsce za kierownicą i odstaw wóz do garażu w Doherty.

3. Interdiction
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: 1000$
Pożycz sobie znane i lubiane chyba przez wszystkich BF Injection i ruszaj do małego miasteczka oznaczonego na mapie. Zgarnij wyrzutnię rakiet i udaj się w miejsce zrzutu. Po paru chwilach pojawią się nieproszeni goście. Zestrzel wszystkie cztery maszyny, a następnie zgarnij towar zrzucony przez przemytników. Teraz z ładunkiem spokojnie wróć do kryjówki zaznaczonej na mapie.

4. Verdant Meadows
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: brak
Jedź w zaznaczone na mapie miejsce, gdzie musisz zakupić pas startowy za 80,000$. Od tej pory możesz brać lekcje latania, które okażą się niezbędne do dalszego postępu w grze.

5. Learning To Fly
Poziom trudności: trudna
Nagroda: brak
W zasadzie to nie jedna misja, a dziesięć. Zaliczenie wszystkich pozwoli Wam uzyskać licencję pilota oraz przejść do dalszej części gry.
a) startowanie – po wzbiciu się w powietrze, w wyznaczonym czasie musisz przelecieć przez trzy okręgi.
b) lądowanie – należy przelecieć przez różowe okręgi, a następnie jak najszybciej wylądować w wyznaczonym miejscu.
c) latanie – musisz przelecieć przez dziewięć okręgów znajdujących się nad pasem startowym.
d) latanie i lądowanie – jeszcze raz należy przelecieć przez okręgi, ale na koniec wymagane jest także udane lądowanie.
e) startowanie śmigłowcem – musisz wznieść na wyznaczoną wysokość wykonując przy tym obrót o 180 stopni.
f) lądowanie śmigłowcem – lądujesz w oznaczonym punkcie i... po sprawie.
g) rozwałka – zasiadasz za sterami Huntera, a za zadanie masz zniszczyć trzy cele naziemne oraz dwa powietrzne.
h) pętla – zaczyna robić się trudniej. Pilotując dwupłatowiec musisz przelecieć przez pierścień, a następnie wykonując pętle, zaliczyć drugi okrąg.
i) beczka – zaliczamy jeden pierścień, robimy beczkę i wlatujemy w drugi pierścień.
j) spadochroniarz – normalka – sterując spadochronem CJ musi wylądować w oznaczonym na ziemi miejscu.

Po zaliczeniu szkółki latania możesz zacząć wykonywać misje „z lotniska".

[AIRSTRIP]

TORENO

1. N.O.E.
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun, 15000$
Wskakuj do samolotu i startuj. Kiedy będziesz już w maszynie pojawi się radar wskazujący Twoją wysokość. Zadanie polega na tym, abyś w ciągu dziesięciu minut dostał się do Angel Pine unikając jednocześnie wykrycia przez radary. W tym celu musisz lecieć jak najniżej możesz i nie wznosić się zbytnio bez konieczności. Kiedy dolecisz na miejsce przeleć przez czerwony okrąg, a następnie wracaj na lotnisko.

2. Stowaway
Poziom trudności: średnia
Nagroda: 20000$
Skieruj motocykl w stronę samolotu i dodaj gazu. Kiedy zostaniesz zauważony, samolot ruszy szykując się do startu. Unikając beczek i skrzynek wypadających z luku nadal mknij w stronę maszyny i wjedź na rampę. Po krótkiej scence zacznij rozprawiać się z załogą, ale raczej nie używaj broni palnej, gdyż to mogłoby doprowadzić do eksplozji ładunków wybuchowych przechowywanych na pokładzie. Jednemu z agentów zabierz spadochron, po czym zostaw w samolocie ładunek wybuchowy. Teraz musisz tylko wyskoczyć z maszyny i spokojnie wylądować na ziemi.

THE TRUTH

3. Black Projekt
Poziom trudności: średnia
Nagroda: brak
Na początek możesz sobie nieco ułatwić sprawę likwidując tak wielu strażników, jak to tylko możliwe przy użyciu strzelby snajperskiej. Później możesz zrezygnować z zabawy w Snejka i po prostu wkrocz do bazy strzelając do wszystkiego co się rusza. Dostań się do szybu, którym przejdziesz dalej. Wewnątrz budynku nie przejmuj się alarmami i likwiduj po prostu wszystkich napotkanych agentów. W końcu dostaniesz się do oznaczonego na mapce punktu, skąd będziesz mógł zabrać to, po co przybyłeś – a mianowicie Jet Packa. Kiedy już zgarniesz ów cenny wynalazek użyj go, aby bezpiecznie wylecieć z bazy. Aha, jeśli po drodze nie dezaktywowałeś wyrzutni rakiet, prawdopodobnie masz teraz na ogonie kilka pocisków. Postaraj się ich uniknąć i wracaj na lotnisko.

4. Green Goo
Poziom trudności: średnia
Nagroda: 20000$
Używając Jet Packa dostań się do rządowego pociągu mknącego przez pustynię. Wyląduj na jego końcu wymieniając jednocześnie „ołowiane uprzejmości" ze strażnikami. Teraz przejdź do czoła pociągu, a po drodze niszcz wszystkie skrzynie. W ostatniej z nich znajdziesz towar, po który przybyłeś. Zgarnij zawartość skrzynki i wracaj do Trutha, misja zostanie zakończona kiedy pojawisz się na lotnisku.

LAS VENTURAS

WU ZI MU (W)

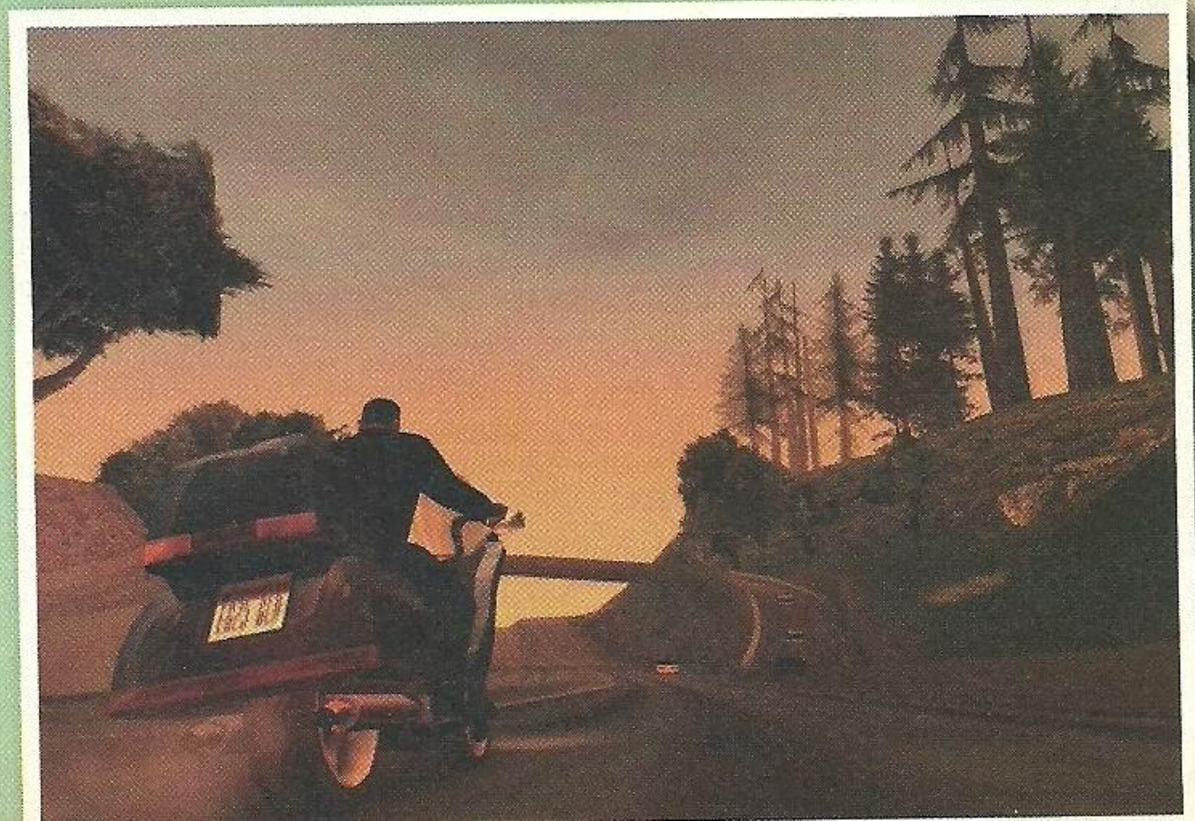
1. Fender Ketchup
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: szacun, 5000$
Bardzo miła i relaksująca misja. Musisz wydobyć od jednego z członków mafii potrzebne informacje, ale aby to uczynić, trzeba go będzie solidnie wystraszyć. Ofiara zostaje przytwierdzona do maski wozu CJa, a po prawej stronie pojawia się wskaźnik strachu. Teraz Twoim celem będzie tak kierować pojazdem, aby rozpostarty na wózku gangster jak najszybciej narobił w gacie... tzn. zdradził potrzebne informacje. Chcąc osiągnąć taki rezultat nie możesz jednak jeździć sobie, jak Pan Bóg i kodeks drogowy przykazał, ale powinieneś raczej łamać wszystkie możliwe przepisy i zachowywać się na drodze niczym szaleniec. Uważaj jednak, aby nie zderzać się zbyt często z innymi wozami, gdyż „pan mafiozo" nie jest oczywiście nieśmiertelny. Kiedy wskaźnik strachu wypełni się, a bandzior zezna wszystko, co wie, wracaj z powrotem do kasyna.

2. Explosive Situation
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun, 7000$
Najpierw ruszaj w miejsce oznaczone na mapie, które okaże się być czymś w rodzaju kamieniołomów. Teraz, zanim czas dobiegnie końca, musisz dostać się na sam dół i zwinąć ogromną wywrotkę. Ale to nie wszystko. W wyznaczonym czasie musisz również zniszczyć cztery skrzynie i zabrać z nich dynamit. Dobra, czas uciekać, ale nie będzie to takie łatwe ponieważ strażnicy zamknęli i obstawili wyjście. Wskakuj więc na stojącego w pobliżu Sancheza i przejeżdżając przez oznaczone na różowo punkty wydostań się w końcu z kamieniołomu. Teraz pozostało już tylko przekazać towar ludziom Wooziego.

3. You've Had Your Chips
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun, 10000$
Na mapce zaznaczono fabrykę, do której musisz się dostać. Możesz albo przekraść się do środka niezauważony, albo też od razu oznajmić swoją obecność kilkoma seriami z ciężkiego karabinu. Szybko wpakuj się do magazynu i wykończ urzędujących tam gangoli. Teraz pora zniszczyć wszystkie dziesięć maszyn do produkcji żetonów, które znajdziesz na terenie fabryki. Po rozwałce pojawi się jeszcze kilku bandziorów, z którymi będziesz musiał dać sobie radę. Kiedy załatwisz już wszystkie „sprawy" wracaj do garażu przy kasynie, a misja zostanie zaliczona.

TRUTH

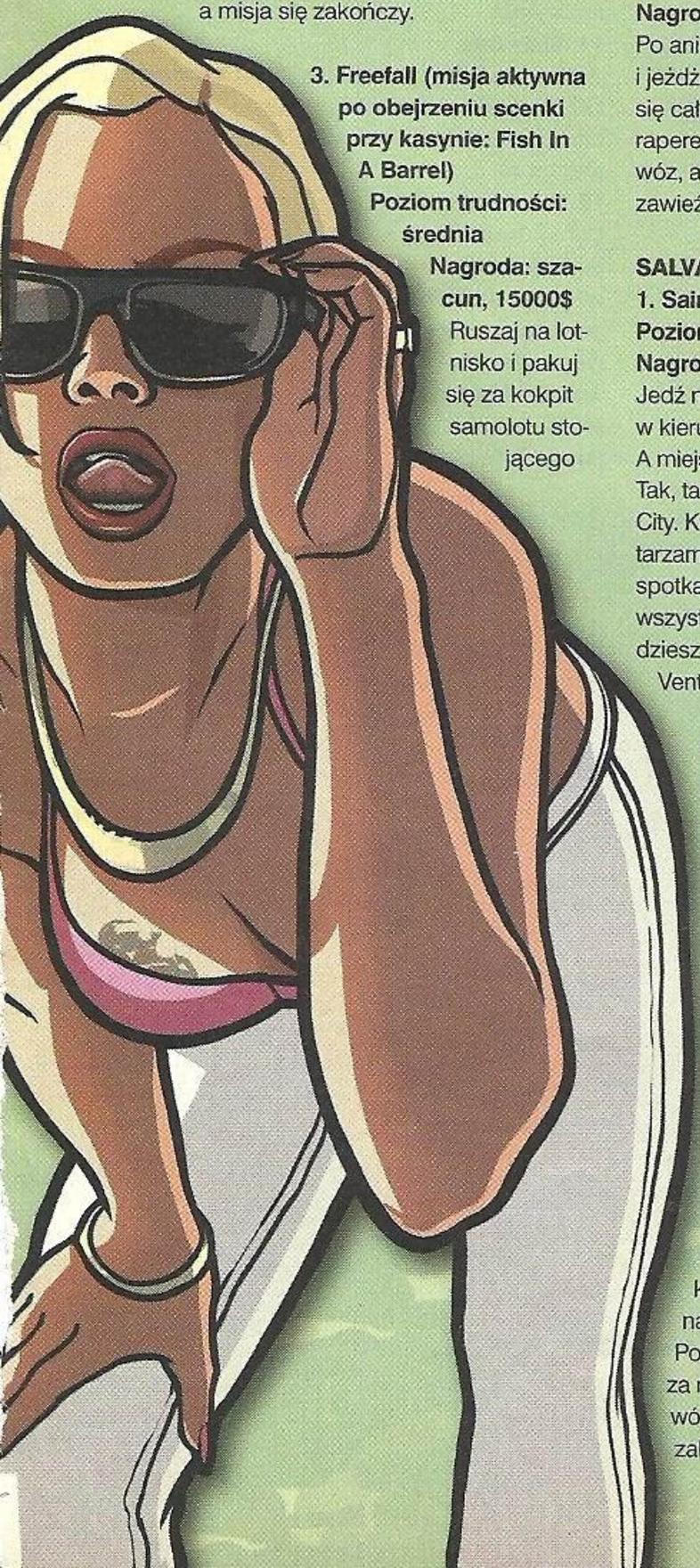
1. Don Peyote
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: szacun
Najpierw musisz udać się w miejsce na pustyni, gdzie „zawieruszyła się" grupka brytoli. Aha, do wykonania tej misji potrzebujesz czterodrzwiowego wozu. Kiedy znajdziesz już Kenta Paula (hej, tego kolesia chyba skądś znam!) oraz Marcela (kurczę, tego tym bardziej znam!)... eee, miało być Maccera, ruszaj na oznaczoną farmę, skąd zgarniesz kolejnych „zaginionych w akcji". W wyniku nieoczekiwanego zwrotu akcji (po scence przerywnikowej) trzeba będzie ubić kilku klientów. Gdy rozprawisz się



z natrętami wracaj do kasyna.

ROSENBERG (i jeszcze jeden znajomek)
1. Intensive Care
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun, 5000$
Musisz zgarnąć pewnego gentlemana ze szpitala, więc czym prędzej udaj się w stronę zaznaczonej na mapie placówki zdrowia. Kiedy przybędziesz na miejsce okaże się, że nasz pacjent został zabrany właśnie przez sanitariuszy z ambulansu, co oznacza albo chłopaków od Pavulonu, albo mafię. Żadna z opcji nie jest nam na rękę, toteż migiem ruszaj w miasto, aby odnaleźć właściwą karetkę. Na mapie znajdziesz trzy oznaczone ambulansy, a więc zacznij od wytropienia najbliższego z nich. Jeśli to nie ten, czym prędze ruszaj do następnych. Pamiętaj, żeby nie ostrzeliwać zbytnio samochodu, a jedynie lekko go poobijać, gdyż Rosenbergowi zależy na żywym Johnym. Kiedy znajdziesz właściwą karetkę i zmusisz ją w końcu do zatrzymania się, załatw gangsterów i za kierownicą ambulansu skieruj się w stronę Meat Factory. W pościg za Toba uda się kilka mafijnych wózków, ale lepiej nie wdawaj się z nimi w „dyskusję" i na pełnym gazie zmierzaj do wyznaczonego miejsca.

2. The Meat Business
Poziom trudności: trudna
Nagroda: szacun, 8000$
Zawieź Kena do rzeźni, gdzie spotkacie się z Sindacco. Szybki zwrot akcji i... znowu trzeba postrzelać. W czasie, gdy Ken będzie szukał gaśnicy, Ty likwiduj wszystkich nadbiegających gangsterów. Następnie zlikwiduj ekipę z drugiego pokoju, a po chwili Ken schowa się w chłodni. Nawet nie próbuj go naśladować, gdyż to może skończyć się dla Ciebie zawaleniem misji. Po prostu zostań w pokoju i likwiduj wszystkich strażników. Kiedy pozbędziesz się już wszystkich napastników pojedź do kasyna, a misja się zakończy.



3. Freefall (misja aktywna po obejrzeniu scenki przy kasynie: Fish In A Barrel)
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun, 15000$
Ruszaj na lotnisko i pakuj się za kokpit samolotu stojącego w hangarze. Kiedy już wzbijesz się w powietrze zlokalizuj zaznaczony na mapie samolot i postaraj się wlecieć w pierścień nad nim. Gdy znajdziesz się na pokładzie drugiego samolotu zabij czterech gangoli oraz pilota. Po wszystkim przejmij stery i odstaw maszynę bezpiecznie na lotnisko.

FRANK TENPENNY
1. Misappropration
Poziom trudności: średnia
Nagroda: brak
Trzeba zabić kolesia dysponującego dowodami pogrążającymi Tennpenny'ego. Polecenie proste, a wykonanie także do najtrudniejszych nie należy. Udaj się w zaznaczone miejsce i używając snajperki postaraj się załatwić agenta oraz pozostałych chłopaków z FBI z odległości. Później udaj się na miejsce rzezi i zgarnij teczkę z aktami. Jeżeli zostałeś zauważony przed zabiciem celu, agent może zacząć uciekać helikopterem, a wówczas będziesz musiał zgarnąć śmigłowiec stojący w pobliżu i rozpocząć pościg. Pamiętaj jednak, że nie możesz doprowadzić do eksplozji maszyny. Sprowadź ją jedynie na ziemię, a następnie zabij uciekającego kolesia z teczką.

2. High Noon
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun
Po animacji zacznij ścigać Pulawskiego, a dla ułatwienia sobie pościgu przestrzel opony w jego wozie. Wystarczy kilka uderzeń i serii z Uzi, aby zmusić skorumpowanego gliniarza do opuszczenia maszyny. Rozpraw się ze znienawidzonym gliną i zacznij rozkoszować się myślą o spotkaniu z Tenpennym.

MADD DOGG (D)
1. Madd Dogg
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: szacun
Po animacji zgarnij stojącego w pobliżu pickupa i jeżdżąc na zmianę do przodu i do tyłu staraj się cały czas zostawać w jednej linii z pijanym raperem. Kiedy w końcu ten skoczy, ustaw tak wóz, aby muzyk spadł na jego tył. Następnie zawieź rannego Dogga do szpitala

SALVATORE LEONE/ROSENBERG
1. Saint Mark's Bistro
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun, 20000$
Jedź na lotnisko, skąd samolotem udaj się w kierunku oznaczonego na mapie miejsca. A miejscem tym okaże się być... Liberty City!! Tak, tak, moi drodzy! Nasze stare, dobre Liberty City. Kiedy znajdziesz się już w Bistro ruszaj korytarzami likwidując wszystkich strażników, jakich spotkasz na swej drodze. Gdy wykończysz już wszystko co się rusza i strzela, ponownie znajdziesz się w samolocie. Wracaj na lotnisko w Las Venturas, a misja zakończy się powodzeniem.

LOS SANTOS II

WU ZI MU
1. A Home In The Hills
Poziom trudności: trudna
Nagroda: szacun, rezydencja Dogga
Wyląduj na płycie przeznaczonej dla helikoptera, a następnie likwiduj nadbiegających bandziorów do czasu, aż pojawią się chłopaki z Triady. Następnie na czele ludzi Wooziego wtargnijcie do budynku likwidując każdego, kto ośmieli się stanąć Wam na drodze. Kiedy miniesz kuchnię, w korytarzu natkniesz się w końcu na nowego właściciela budynku „Big Poppa". Rozpraw się z jego obstawą i ruszaj za nim w pościg. Wskakuj w stojący tuż obok wózek i dogoń frajera. Teraz musisz go tylko zabić, a ogromna willa będzie Twoja.

CARL JOHNSON (CJ)
1. Vertical Bird
Poziom Trudności: trudna
Nagroda: 50000$
Motorówką ruszaj w oznaczone na mapie miejsce. Następnie podpłyń do statku i wskocz na pokład. Załatw strażników nie bawiąc się niepotrzebnie w „skradankę", a następnie wejdź w oznaczone pole. Udaj się do hangaru, gdzie zlikwiduj strażników oraz pozostałe samoloty. Hmmm, ale jeden zostaw, w końcu czymś musisz odlecieć, hehe. Gdy będziesz już w powietrzu pojawi się towarzystwo, które najlepiej czym prędzej zestrzelić. Teraz rozpraw się z czterema łodziami szpiegowskimi, po czym udaj się na lotnisko oznaczone na mapie. Koniec misji.

2. Home Coming
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun
Ruszaj na posterunek policji, skąd zabierz Sweeta i podrzuć go na Groove Street. Wykończ handlarzy, a następnie załatw kilku Ballasów, aby wszcząć wojnę gangów. Osłaniaj Sweeta, a jednocześnie likwiduj kolejne fale nadciągających gangoli. Jeśli uda Ci się przetrwać trzy ataki, Groove Street jest znowu Twoje.

3. Cut Throat Business
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun
Odwiedź Flint Country, gdzie właśnie kręcony jest nowy teledysk OG Loca. Kiedy „niedoszły" raper tylko Was ujrzy, wskoczy do poduszkowca i zacznie uciekać. Wskakuj do drugiej maszyny i goń zbiega. Kiedy ten dotrze na molo, wskoczy do gokarta i znowu będziesz musiał go gonić, tyle, że tym razem po ulicach. Po końcowe scence misja zostanie zaliczona.

SWEET (S)
1. Beat Down On B-Dup.
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun
Podjedź pod melinę B-Dupa tylko po to, aby dowiedzieć się, że stary dealer już tam nie mieszka. Ruszaj do Glen Park, gdzie od razu rozpocznij wojnę gangów. Razem z bratem musisz przetrwać trzy fale gangsterów, a następnie zająć się domem dealera. Wykończ wszystkich strażników, po czym pakuj się ze Sweetem do środka. Jeszcze tylko krótka animacja i misja zakończona.

2. Groove 4 Life
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun, 10000$
No cóż – zwykła wojna gangów. Zabierz Sweeta i kilku innych ziomków, po czym ruszaj do Idlewood, gdzie zacznij likwidować wrogich gangoli. Przejmij dwa z zaznaczonych terytoriów, a misja zostanie zaliczona.

3. Riot
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: szacun
Tenpenny zdołał wykręcić się ze wszystkich zarzutów, a na ulice Los Santos wkradł się chaos. W mieście wybuchły zamieszki i Twoja dzielnica znajduje się w niebezpieczeństwie. Wszystko co musisz zrobić, to dowieźć Sweeta do jego domu nie narażając na szwank jego zdrowia.

4. Los Desperados
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun
Czas pomóc Cesarowi, który ma „drobne" kłopoty w swojej dzielnicy. Najpierw zgarnij do wozu dwóch ziomów, a następnie razem z Cesarem ruszajcie na Unity Station, gdzie spotkacie kumpli swego przyszłego szwagra. Teraz razem podjedziecie na miejsce zaznaczone na mapie i rozpocznijcie konsekwentną eliminację Vagosów. Po szybkiej rzezi skieruj się w stronę małej alejki, gdzie znowu będziesz musiał trochę postrzelać. Szczególną uwagę zwróć na Cesara, który nie może w tej misji zginąć. Kiedy rozprawisz się z tą grupką bandziorów załatw ekipę okupującą chatę Cesara. W pierwszej kolejności rozpraw się z kolesiem na dachu, który używając wyrzutni rakiet może napsuć Ci sporo krwi. Kiedy wykończysz wszystkich gangsterów, misja zakończy się sukcesem.

5. End Of The Line
Poziom trudności: trudna
Nagroda: szacun
Uwaga: aby móc wykonać tę misję musisz opanować co najmniej 35% terytorium Los Santos. Udaj się do rezydencji Big Smoke'a w San Flores. Teraz biegnij w miejsce, gdzie agenci SWAT prowadzą wymianę ognia z Ballasami, po czym wykończ pozostałych przy życiu stróżów prawa. Zgarnij wóz pancerny SWAT i przebij się nim przez główną bramę. Wykończ wszystkich strażników i ruszaj na górę pokonując cztery piętra pełne ludzi Big Smoke'a. Uważaj na kolesi z rakietnicami, bo i tacy się tutaj trafią. Na samej górze czeka na Ciebie Big Smoke. Kiedy rozpocznie się walka zgasną światła, a dodatkowym utrudnieniem będzie dla Ciebie kamizelka kuloodporna, jaką nosi Twój były kumpel. Kiedy w końcu już się z nim rozprawisz, na scenę wkroczy sam Tenpenny, który wywoła spory pożar w rezydencji. Używając gaśnicy oraz likwidując nadbiegające posiłki musisz teraz w ciągu 7 minut wydostać się z budynku i rozpocząć pościg za skorumpowanym gliną. Podjeżdżaj pod wóz strażacki tak, aby Sweet mógł swobodnie spaść na Twój samochód, a zaraz potem chwytaj za karabin. Likwiduj wszystkich gliniarzy oraz gangsterów, a przy tym nie pozwól, aby zniszczono Wasz wózek. Po pewnym czasie Tenpenny straci panowanie nad kierownicą i... no, to już zobaczysz sam! Gratulacje – właśnie ukończyłeś GTA: S.A.

MISJE DODATKOWE

ZERO
1. Air Raid
Poziom trudności: trudna
Nagroda: 3000$
Uwaga: aby wykonać misje zlecane przez Zero, najpierw musisz wykupić jego sklep o wartości 30000$.
Szczerze powiedziawszy, to właśnie misje Zero są jednymi z najcięższych w grze. Co prawda nie są zbyt skomplikowane, ale wymagają dobrego refleksu oraz jeszcze lepszej celności. Dokładnie obserwuj mapkę, aby wiedzieć z której strony atakują Cię mordercze zabaweczki. Teraz trzeba już tylko przetrzymać nalot samolocików i zestrzelić jak najwięcej z nich. Proste?? Tak Ci się tylko wydaje.

2. Supply Lines
Poziom trudności: trudna... cholernie trudna, hehe
Nagroda: 5000$
Tutaj musisz załatwić pięciu kurierów wożących się po San Fierro używając od tego zdalnie sterowanego samolociku. Problemy są dwa: a) sterowanie samolocikiem jest diabelnie czułe i przez to trudne w opanowaniu, b) limit paliwa na wykonanie całej misji nie jest zbyt duży. Staraj się po prostu likwidować wszystkie cele zaczynając od najbliższego i staraj się nie poświęcać każdemu z nich więcej niż tylko kilka sekund. Wspomniałem o dwóch problemach? Sorki, bo tak naprawdę są trzy. Po zlikwidowaniu wszystkich kurierów musisz jeszcze wrócić do Zero, co wiąże się z koniecznością zaoszczędzenia całkiem sporego zapasu paliwa.

3. New Model Army
Poziom trudności: średnia
Nagroda: 7000$
Na wykonanie całej misji masz osiem minut. Zgarnij bombę i leć do punktu zaznaczonego na mapie. Załatw czołg i podobnie rozpraw się z dwom pozostałymi maszynami. Teraz ułóż

deski tak, aby stworzyć most i tym samym otworzyć drogę dla Zero. Na koniec usuń przeszkody leżące na drodze Zero i patrz jak amator zdalnie sterowanych zabawek rusza do akcji.

CESAR VIALPANDO

1. Zeroing In
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun, 5000$
Wykorzystując urządzenie skonstruowane przez Zero musisz namierzyć samochód, jakiego zażyczył sobie Twój klient. Teraz trzeba zatrzymać wóz, najlepiej uderzając go i spychając przez to z drogi. Kierowca opuści samochód i ucieknie, a ty będziesz mógł spokojnie zająć miejsce za kółkiem. Po wszystkim wróć do garażu, a misja zostanie zaliczona.

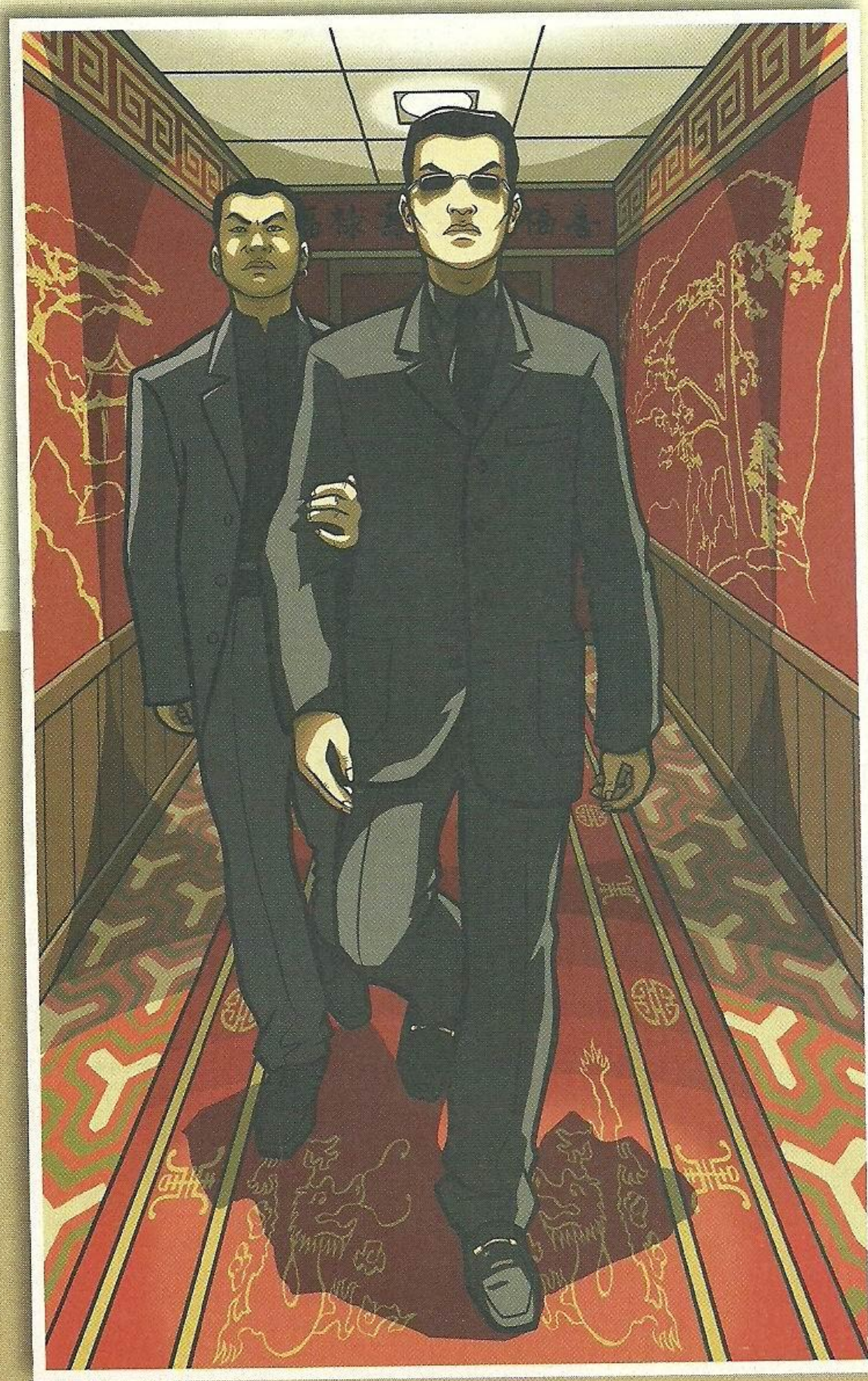
2. Test Drive
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun, 5000$
Zgarnij wózek i razem z Cesarem ruszaj do punktu zaznaczonego na mapie. Po scence podążaj za kumplem i nie daj się sprowokować glinom, kiedy dostaniesz dwie gwiazdki. Po prostu konsekwentnie jedź za Cesarem. Nie trać z oczu meksykanina nawet kiedy po raz drugi policja siądzie Wam na ogonie. W końcu, po długiej przejażdżce, obaj dotrzecie do garażu, a Ty zgarniesz kasę za wykonanie zadania.

3. Customs Fast Track
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun, 10000$ (w zależności od stopnia uszkodzenia wozu)
Czas na zabawę w operatora dźwigu. Kiedy znajdziesz się już w dokach pakuj się do szoferki i zacznij przenosić kontenery w wyznaczone miejsce. W trzecim z nich znajdziesz zamówiony samochód. Kiedy nadbiegną strażnicy oraz pracownicy doków załatw ich wszystkich, a następnie wskakuj do wózka. Teraz musisz dostać się do garażu, ale pamiętaj, że nie możesz zbytnio uszkodzić wozu, jako że od tego zależy powodzenie misji oraz wysokość nagrody, którą zgarniesz.

4. Puncture Wounds
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: szacun, 5000$
Jedź autostradą, aż w końcu dogonisz panienkę w zamówionym wózku. Wyprzedź upatrzony samochód i zaraz przed nim rzuć kolczatkę (masz tylko trzy podejścia). Kiedy opony będą już przebite, panienka porzuci wóz, który będziesz mógł bez problemu przejąć. Po scence wracaj do garażu. To wszystko – prosta misja, łatwa kasa.

THE HEIST

1. Architectural Espionage
Poziom trudności: łatwa
Nagroda: szacun
Na mapce masz zaznaczone miejsce, w którym znajduje się kilku kolesi. Dorwij tego z aparatem i skop mu porządnie cztery litery. Zabierz aparat i skieruj swe kroki w stronę budynku pokazanego na mapce. Pamiętaj, że próbując wejść do środka nie możesz mieć w ręce żadnej broni. Kiedy znajdziesz się już w środku pogadaj z panienką, po czym ruszaj schodami na górę. Po chwili będziesz musiał wrócić na dół i zniszczyć klimatyzator, aby wywołać pożar, który odwróci uwagę strażników. Wróć na górę i teraz w spokoju sfotografuj plany. Teraz opuść budynek likwidując wszystkich gliniarzy, na których natkniesz się po drodze. Po powrocie do kasyna misja zakończy się sukcesem.



2. Key To Her Heart
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun
Udaj się do kasyna, a następnie zacznij śledzić krupierkę. Jedź powoli i staraj się nie zbliżać zbytnio do jej samochodu. W końcu wejdź za nią do sex shopu i zabierz z przebieralni kostium. Po wyjściu zgarnij jakiś środek transportu i znowu ruszaj za panienką. Poczekaj chwilkę przed domem, a kiedy pojawi się podejrzany jegomość, załatw go i w nowych ciuszkach zaprezentuj się krupierce…

3. Dam & Blast
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun
Pojedź na lotnisko i zapakuj się do czekającego samolotu. Leć w miejsce zaznaczone na mapie i przeleć przez okrąg. Wyskocz ze spadochronem i postaraj się wylądować w oznaczonym miejscu. Biegnij do siłowni (nie, nie tej, gdzie się pakuje, hehe) i wykończ strażników. Podłóż ładunki wybuchowe w oznaczonych miejscach i opuść pomieszczenie. Po scence wróć do cywilizacji, a misja zostanie zaliczona.

3. Cop Wheels
Poziom trudności: średnia
Nagroda: szacun
W tej misji musisz zgarnąć cztery motory i odstawić je w zaznaczone miejsce. No cóż… i to by było chyba wszystko, hehe. Aha, niby nie ma tutaj żadnej filozofii, ale zauważcie, że motorki, które musicie zwinąć, używane są aktualnie przez gliniarzy. Zgadza się, to utrudnia nieco sprawę. Najważniejszym jest więc, żeby po zgarnięciu takiego jednośladu nie wdawać się w żadne dyskusje z władzami, przez co Waszym koncie pojawią się co najwyżej jedna lub dwie gwiazdki.

4. Up, Up And Away
Poziom trudności: trudna
Nagroda: szacun
Skieruj się w stronę bazy wojskowej i przejdź przez bramę, zaraz po przejeździe Patriota. Załatw natrętnych strażników i w oznaczonym na mapce miejscu skorzystaj z miniguna. Nadlecą helikoptery patrolowe, które musisz czym prędzej strącić. Bo rozprawieniu się z wrogiem wskakuj do śmigłowca i leć po furgonetkę. Kiedy razem z samochodem będziesz już w powietrzu poleć na swoje „minilotnisko" i odstaw vana w odpowiednie miejsce. Po wylądowaniu śmigłowcem misja zostanie zaliczona.

5. Breaking The Bank At Caligula's
Poziom trudności: trudna
Nagroda: szacun, 100000$
W końcu nadszedł czas na prawdziwy skok. Po wejściu do kasyna biegnij do miejsca zaznaczonego na mapie, gdzie musisz użyć karty dostępu, aby otworzyć sobie drogę na schody. Kiedy znajdziesz się w pokoju z szybem wentylacyjnym, rzuć granat dymny i załóż noktowizor. Biegnij na dół i zgarnij wózek widłowy, którego użyjesz do otwarcia drzwi. Teraz zadbaj to, aby cała ekipa dotarła bezpiecznie do sejfu i wróciła z kasą do furgonetki (w międzyczasie, użyj ładunków wybuchowych, aby wysadzić generatory). To oczywiście oznacza likwidowanie nadbiegających strażników. Windą jedź na dach, a następnie (po zestrzeleniu helikoptera) skocz ze spadochronem na sąsiedni daszek. Załatw agentów SWATu, po czym zgarnij helikopter, którym musisz udać się w zaznaczone na mapie miejsce. Było ciężko, ale dla takiej forsy warto się trochę napocić.

BACK TO SCHOOL (San Fierro)

Nauka jazdy, czyli przyjemne z pożytecznym.
Poziom trudności: średnia
Nagroda: brak

1. The 360
Prościzna. Robimy kółeczko dodając maksymalnie gazu i jednocześnie wciskając hamulec.
2. The 180
Gaz do dechy, hamulec za słupkiem i idealne parkowanie. Brzmi poważnie, ale w praktyce to łatwa sprawa.
3. Whip And Terminate
Kontrolowany poślizg za słupkiem i znowu idealne parkowanie. Niezbyt trudne.
4. Pop And Control
Znowu trzeba odpowiednio zaparkować, ale tym razem pewne trudności może sprawić przebita tylnia opona. Mimo wszystko to i tak łatwe zadanie.
5. Burn And Lap
Tutaj zaczynają się schody. Musisz zrobić kilka okrążeń na bardzo wąskiej trasie, nie uderzając żadnego ze słupków (punkty karne). Kluczem do sukcesu jest dobre wyczucie i bezbłędne wchodzenie w zakręty kontrolowanymi poślizgami.
6. Cone Coil
Gaz do dechy, zakręt za słupkiem i idealne parkowanie. Innymi słowy, chwila wytchnienia.
7. The 90
Parkowanie pomiędzy dwoma samochodami. Przyspiesz i w odpowiednim momencie gwałtownie skręć wciskając hamulec. Samochód musi ustawić się idealnie pomiędzy dwoma pozostałymi wozami.
8. Wheelie Weave
Wjedź na rampę stawiają wózek na dwóch kołach, po czym zaparkuj idealnie na środku wyznaczonego punktu.
9. Spin And Go
Jedna z trudniejszych misji. Jedziesz tyłem, gwałtownie zakręcasz prostując samochód, a w końcu parkujesz w wyznaczonym miejscu.
10. P.I.T. Manouver
Prościzna. Zahacz o tył drugiego samochodu, aby ten obrócił się o kilkadziesiąt stopni i zatrzymał.
11. Alley Oop
Wjeżdżasz bokiem na rampę, robisz w powietrzu beczkę i parkujesz idealnie prosto… ale nie na dachu, hehe. Dosyć proste, a do tego bardzo efektowne.
12. City Slicking
Ugh. Najtrudniejszy z testów. Musisz dojechać do checkpointu, a następnie wrócić na miejsce, w którym zacząłeś swój wyścig. Trudna sprawa, gdyż bardzo ważny jest tutaj czas, a poza tym nie możesz zbytnio uszkodzić swego wozu. Jedyna moja rada to taka, żeby ciągle jechać środkiem ulicy… Reszta zależy tylko od Twoich umiejętności.

BOATING SCHOOL

Poziom trudności: łatwa
Nagroda: brak
1. Basic Seamanship
Echem. Takie misje to ja lubię. Podpłyń, zatrzymaj się…. Koniec, hehe.
2. Plot a Course
Mały slalom pomiędzy bojami. Pamiętaj, że nie możesz uderzyć żadnej z nich.
3. Fresh Slalom
Odpowiednik poprzedniej misji, tylko tym razem zakręty są nieco ostrzejsze.
4. Flying Fish
W tym zadaniu musisz oddać jak najdłuższy skok korzystając z rampy.
5. Land, Sea And Air
Łatwa sprawa. Porządny wyścig z czasem, gdzie musisz unikać bliskiego spotkania z bojami, a przy okazji możesz poskakać z ciekawie rozmieszczonych ramp.

BIKING SCHOOL

Poziom trudności: łatwa
Nagroda: brak
1. The 360
Hamulec, gaz i robisz pełne kółeczko.
2. The 180
Pół okrążenia. Na koniec jazdy musisz idealnie zaparkować.

Jazda na jednym kole zakończona idealnym

parkowaniem. Ech, to chyba niedzielna szkółka.
4. Jump And Stop
Jak w tytule misji, hehe. Nawet szkoda słów na komentarz.
5. The Stoppie
Jazda na przednim kole. Tutaj znowu najważniejsze jest idealne parkowanie.
6. Jump And Stoppie
Co tu może być trudnego? Skaczesz i lądujesz na przednim kole. Ech, nawet jeśli wylądujesz na dwóch kołach, to konsola często zalicza Ci to zadanie.

RANDKI Z DZIEWCZYNAMI

Jedna z przyjemniejszych nowinek w GTA, choć nie wymagana do zaliczenia gry na 100%.
Po co więc w ogóle to opisywać? Parę powodów się znajdzie, hehe. Po pierwsze – od kochanek możemy uzyskiwać przeróżne profity oraz umiejętności. Kluczyki od wózka zaparkowanego przed chatą panienki może nie zrobią na Was zbytniego wrażenia, ale co powiecie na możliwość zatrzymania broni nawet po przymknięciu przez gliny, albo otrzymanie specjalnego stroju? Hehe, no więc jednak warto się brać za te panienki. Aha, no i jeszcze jedno! Każdy szanujący się gangster powinien po prostu mieć swoją panią… albo dwie…. albo trzy… Wystarczy Wam tyle? No to wiedzcie, że w San Andreas możecie zarwać aż sześć milutkich lasek. A jak się za to zabrać? No cóż, posłuchajcie kilku rad prawdziwego macho.

Dziewczyny:
- Denise (Los Santos) – pierwsza randka możliwa po wykonaniu misji „Burning Desires".
- Michelle (San Fierro) – pierwsza randka możliwa po otrzymaniu wiadomości o otwarciu szkoły jazdy.
- Helena (San Fierro) – tą panią można spotkać na dachu budynku Ammu-Nation.
- Katie (San Fierro) – ta urocza pielęgniareczka często przebywa w okolicy siłowni.
- Barbara (Las Venturas) – dzieciata pani policjantka czeka na swojego czarnego ogiera na policyjnym parkingu w El Quebrados.
- Millie (Las Venturas) – pierwsza randka po wykonaniu misji „Key To Her Hart" (polecam kawałek „Wack!" w wykonaniu Mindless Self Indulgence – ciekawe, czy Gsh lub Mac zauważą tę niezwiązaną z tematem reklamę, hehe *(– jaką reklamę? - mac)*
Uwaga: niektóre dziewczyny (np. Michelle) przebywają w domu tylko w wyznaczonych godzinach, natomiast inne (np. Helena) to bardzo kapryśne kobietki i żeby się na nie natknąć, potrzeba po prostu troszkę szczęścia.

Kilka porad
No cóż, odczytywanie zachcianek kobiet to nie tylko problem z jakim faceci muszą się borykać w rzeczywistości, ale także w San Andreas. Aby uzyskiwać postępy w relacjach z kolejnymi dziewczynami (wyrażane procentowo na specjalnym wskaźniku) musisz przede wszystkim spełniać kryteria każdej z pań. Randka na pewno będzie udana, jeśli ubierzesz się w markowe ciuszki i zaszpanujesz złotą biżuterią oraz wyjściowym fryzem. Tutaj jest zupełnie jak w życiu – im więcej wydajesz na swój wizerunek, tym bardziej zyskujesz w oczach niewiast. Ale odpowiednia aparycja to nie wszystko. Na randkę możesz przynieść jakiś prezent, a Twoja ukochana na pewno to doceni. Najłatwiej jest znaleźć kwiatki (np. na cmentarzach, na stacjach benzynowych) oraz… hmmm… dildo (np. na posterunku policji oraz w domu Millie). Co się zaś tyczy samych spotkań, to oprócz podstawowych wypadów do baru, na potańcówkę, czy też krótkich przejażdżek, niektóre z pań mają też charakterystyczny tylko dla siebie sposób spędzania czasu. Wszystko co musisz wówczas robić, to kierować się ich preferencjami oraz życzeniami, a zanim się obejrzysz, wylądujesz z którąś w łóż…eee, tzn na romantycznym „tete a tete". Na koniec jeszcze ciekawostka. Istnieje możliwość randek, w których w postać panienki wciela się drugi gracz *(lepiej chyba, żeby była to jednak graczka... – mac)*. Wystarczy po prostu mieć podłączonego pada do drugiego portu w konsoli oraz odnaleźć specjalną ikonę, znajdującą się w pobliżu miejsca, gdzie spotykacie się z dziewczyną.

WYMAGANIA DO ZALICZENIA GRY NA 100%

1. Wszystkie misje podstawowe związane ze scenariuszem.
2. Wszystkie misje dodatkowe.
3. Misje „R3"
- Vigilante (poziom 12)
- Paramedic (poziom 12)
- Firefighter (poziom 12)
- Valet (poziom 5)
- Pimping (poziom 10)
- Taxi (podwieź 50 pasażerów)
- Burglary (łączna wartość skradzionych przedmiotów musi wynosić minimalnie 10000$)
- Freight Train (należy ukończyć poziom drugi)
4. Wyzwania
- BMX (Glen Park)
- NRG – 500 (Easter Basin)
- CHILIAD (na górze Chiliad)
- AIRPORT (lotnisko w Las Venturas)
5. Truckng – misje dostępne po ukończeniu zadania „Tank Commander" (poziom 8)
6. Quarry – misje dostępne po ukończeniu zadania „Explosive Situation" (poziom 7)
7. Import/Export – misje dostępne po ukończeniu zadania „Customs Fast Truck"
8. Courier (misje dostępne w Los Santos – Roboi's Food Mart w dzielnicy Commerce, San Fierro – Hippie Shopper w Queens oraz Las Venturas – Burger Shot w Redsands)
9. Wyścigi

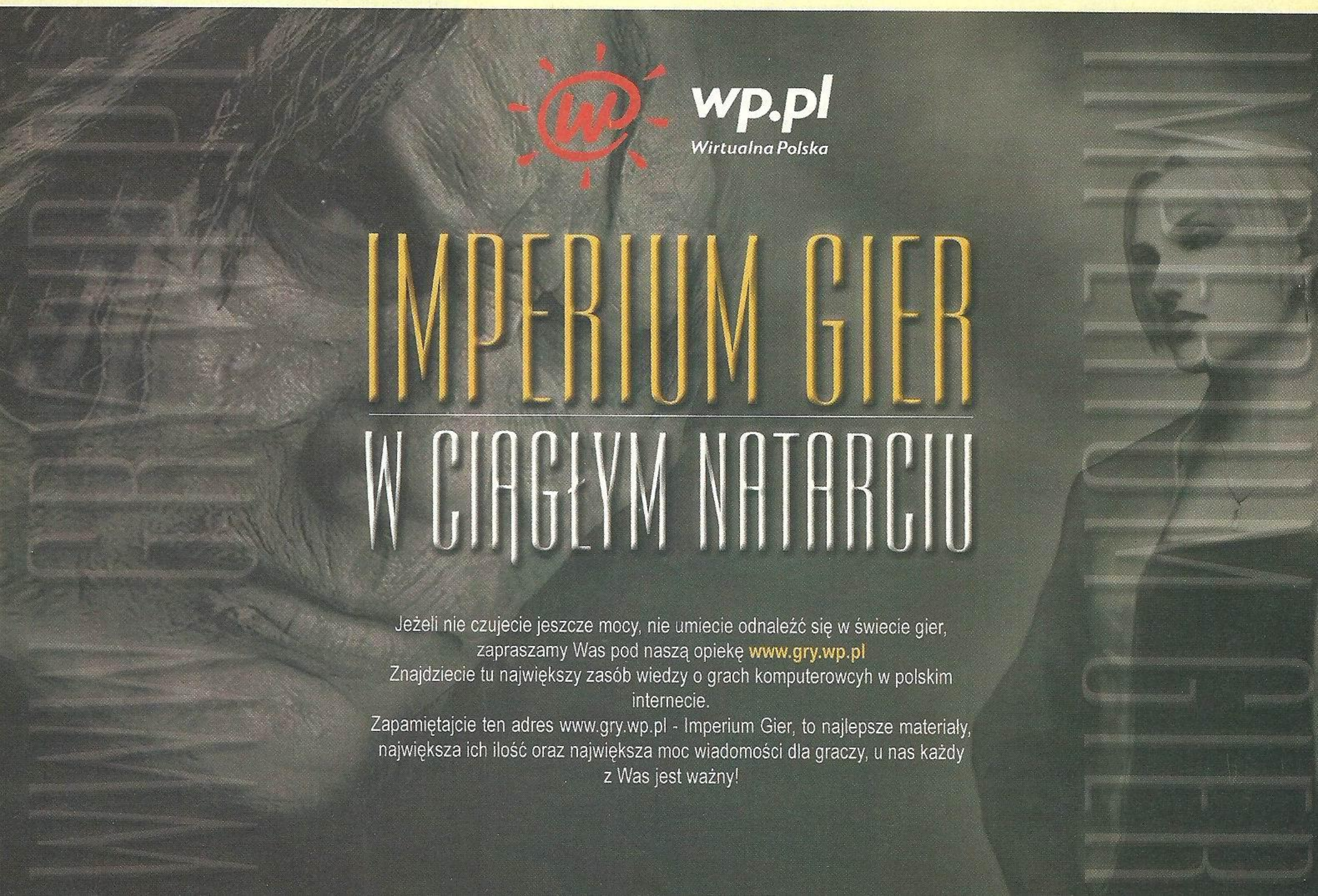
Los Santos
- Lowrider Race
- Freeway
- Backroad Wanderer
- Vinewood
- Little loop
- City Circuit
- Into The Country
- Badlands I
- Badlands II

San Fierro
- Dirtbike Danger
- Go-Go Carting
- San Fierro Hills
- Bandito Country
- San Fierro Fastlane
- Country Endur.

Las Venturas
- San Fierro To Las Venturas
- Desert Tricks
- Dam Rider
- Las Venturas Ringroad

10. Siłownia – musisz nauczyć się wszystkich technik od trenerów w każdej siłowni w San Andreas
11. Ammu-nation (zaliczyć cztery poziomy na strzelnicy)
12. Arena (zadania na stadionach)
- Los Santos – 8 Track
- San Fierro – Blood Bowl
- Las Venturas – Dirt Track
- Las Venturas – Kickstart
13. Musisz znaleźć 50 ostryg.
14. Musisz zamalować 100 tagów.
15. Musisz znaleźć 50 podków.
16. Musisz pstryknąć 50 fotek.
17. Musisz zakupić wszystkie nieruchomości
- 27 savepointów
- Zero RC Shop
- Wang's
- Verdant Meadows
- sklepy kurierskie
- Vank Hoff Hotel
- RS Hauling
- Hunter Quarry

Ufff, to chyba wszystko. Do przeczytania za miesiąc. Aha, jeśli któreś z zadań niezbędnych do zaliczenia stu procent sprawiałoby Wam trudności – piszcie maile na mój adres qoora@neo-plus.pl. Postaram się coś na to zaradzić. Podsyłajcie także swoje odkrycia z San Andreas, ponieważ zaraz po zakończeniu opisu ruszamy z sekretami w Gangstas Paradise! C Ya Homies!



TIPSY

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 - PS2

Aby łyknąć 200 dolarów ekstra w Career Mode, na ekranie tytułowym wpisz: Góra, Góra, Góra, R1, R1, R1, Dół.

Najefektowniejszy Vinyl Sticker: na ekranie tytułowym wduś Góra, Dół, Góra, Dół, Dół, Góra, Prawo, Lewo.

Zdobądź Hummer H2 Capone: wpisz Góra, Lewo, Góra, Góra, Dół, Lewo, Dół, Lewo.

Odblokuj mechaniczne części z pierwszego poziomu: wstukaj L1, R1, L1, R1, Lewo, Lewo, Prawo, Góra.

Odblokuj mechaniczne części z drugiego poziomu: wklep R1, R1, L1, R1, Lewo, Prawo, Góra, Dół.

Odblokuj wizualne dopałki z poziomu pierwszego: R1, R1, Góra, Dół, L1, L1, Góra, Dół.

Odblokuj wizualne dopałki z poziomu drugiego: L1, R1, Góra, Dół, L1, Góra, Góra, Dół.

Zacznij grę z tysiakiem w kieszeni: w głównym menu wklep Lewo, Lewo, Prawo, Kwadrat, Kwadrat, Prawo, L1, R1.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR - PS2

Aby mieć dostęp do wszystkich plansz: upewnij się, że podłączyłeś dwa joypady, wejdź na ekran, gdzie wybierasz poziomy, przytrzymaj Góra na drugim padzie, a następnie wstukaj: Start, Select, Select, Kwadrat. Wszystkie levele powinny stać otworem.

GODZILLA: SAVE THE EARTH - PS2

Aby odblokować Cheat Menu przewiń ekran tytułowy na sam dół, przytrzymuj kolejno L2, Kółko, a potem R2. Następnie puść Kółko, R2 i L2. Teraz możesz już wprowadzać poniższe kody:
525955: dostęp do wszystkich potworów
659996: wszystkie miasta
812304: niezniszczalne budynki
122574: energia się nie odnawia
536117: zdrówko się napełnia
259565: pierwszy gracz wyrządza 4 razy więcej obrażeń
819342: pierwszy player ma nieskończoną energię
531470: zawodnik numer 1 jest niewidzialny
338592: pierwszy gracz będzie nieśmiertelny

Aby grać jako Space Godzilla, King Gidorah i Jet Jagaur skończ grę dwukrotnie, raz jako Megalon, innym zaś jako Godzilla z lat dziewięćdziesiątych lub roku 2000.

Końcowy film dostępny będzie po skończeniu gry na poziomie Hard.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT - PS2

Aby odblokować wszystkie skórki w trybie multiplayer, wduś: Dół, Lewo, Góra, Lewo, Prawo, Dół, Lewo, Góra.

Strzelanie kolorową farbą: na stronce z ekstrasami wklep: Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Dół, Dół, Góra, Góra.

Odblokuj tryb One Life: na ekranie Extras wklep Lewo, Dół, Góra, Prawo, Góra, Prawo, Lewo, Dół.

Wyłącz moce Złotego Oka w trybie Multiplayer: na planszy z ekstrasami wciśnij kolejno Góra, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Dół.

Pełne zdrówko i zbroja: spauzuj grę i wklep: R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.

Odblokuj wszystkie moce Złotego Oczka: wduś pauzę, a następnie L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.

Pełna moc oka: na spauzowanym ekranie napisz L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2.

THE INCREDIBLES - PS2

Spauzuj grę, wejdź do działu sikretów i wpisz:
KRONOS – jeden cios wykańcza oponenta
GAZERBEAM – strzelanie laserem z oka
FLEXIBLE – nieskończona moc dla pani Incredible
SHOWTIME – nieskończona moc dla pana Incredible
SMARTBOMB – niszczy wszystko w okolicy
SASSMODE – przyspiesza rozgrywkę
UUDDLRLRBAS – odnawia 25% zdrowia
ATHLETESFOOT – ognista poświata
EINSTEINIUM – duże główki
DEVOLVE – małe główki
BOAPLACE – gra robi się łatwiejsza o jakieś 20%

DEAD OR ALIVE ULTIMATE - Xbox

W opcjach podpompuj swój wiek do 99 lat. Zobaczysz wówczas jak... elastyczne potrafią być zawodniczki.

Aby odblokować Baymana, przejdź grę Leonem na poziomie Normal.

Jeśli chcesz zagrać na alternatywnych odmianach aren, podczas wyboru planszy trzymaj naciśnięty X lub czarny przycisk na padzie.

Wszystkie kostiumy dostępne będą po ukończeniu Story Mode każdą postacią na każdym poziomie trudności.

Alternatywne uczesanie: wybierając postać, trzymaj wciśnięty biały lub czarny przycisk na padzie.

Odblokuj Hitomi: jeśli posiadasz save z DOA3 i dodatkowo przejdziesz Story Mode jako Ein na poziomie Normal, zagrasz wówczas jako Hitomi.

METROID PRIME 2: ECHOES - GCN

Ustaw kalendarz w konsolce na datę 25 grudnia (rok jest nieważny), a kiedy wgrasz stan gry, Samus ubrana będzie w świąteczne ciuszki.

Zgromadź 75% rzeczy w grze, a po pokonaniu ostatniego bossa zobaczysz dziewczynę bez zbroi. Zdobądź wszystkie przedmioty, a czeka na Ciebie zakończenie z Dark Samus.

Aby mieć dostęp do:
Promotional Gallery – zapełnij swój Logbook Scan w 40%.
Art Gallery 2 – Character Gallery, zeskanuj 60% obiektów.
Art Gallery 3 – Creature Gallery, 80% skanów załatwi sprawę.
Art Gallery 4 – Boss Gallery – dostępny będzie dopiero przy 100% skanów.

GRAND THEFT AUTO ADVANCE - GBA

Podczas gry wciśnij A+B+Start. To pokaże Twoje współrzędne.
Aby odblokować poniższe przedmioty:
Pistolet: zgromadź 10 ukrytych paczek, Uzi: 20 ukrytych paczek, Zbroja: 30 paczek, Shotgun: 40 paczek, Granaty: 50 ukrytych paczuszek, Koktaile Mołotova: 60 paczek, Strzelba: 70 paczek, Mini Gun: 80 paczek, Wyrzutnia rakiet: 90 paczek
Stuff będzie za każdym razem czekał w Twojej kryjówce.

Podczas jazdy samochodem przytrzymaj Góra+R, a zwiększysz prędkość bez wciskania gazu.

PIKMIN 2 - GCN

Na ekranie tytułowym (z napisem „press Start") wduś:

X - pojawi się mały żuk. Wychylając gałkę C możesz dowolnie sterować insektem. Skieruj go w stronę Pikminów tworzących logo, a zaczną rozrabiać.
Y – przybędzie Chappie. Możesz sterować nim za pomocą żółtej gałki, a po naciśnięciu Z obserwować, jak zjada Pikmina. Chappie zniknie, gdy naciśniesz L.
R – Pikminy rozsypią się po ekranie, a następnie uformują napis „Nintendo".

FIGHT CLUB - PS2 i XBOX

Aby zagrać jako:
Fred: rozwal tryb Arcade dowolną postacią.
Chester: wygraj 10 meczy w trybie survival.
Halo: przejdź arcade jako Fred.
Abe Lincoln: pokonaj arcade wszystkimi postaciami.

OUTRUN 2 - XBOX

Aby móc wklepywać tajne kody, wejdź do „OutRun Challenge", przejdź do „Gallery" i wybierz „Enter Code".
Wszystkie samochody: wpisz DREAMING
Bonusowe trasy: TIMELESS / Wszystkie zadania: THEJOURNEY / Absolutnie każda muzyczka: RADIOSEGA
Klasyczny OutRun: NINETEEN86 / Odwrócone trasy: DESREVER

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

ONLINE WORLD

Konsolowcy w sieci - łączcie się

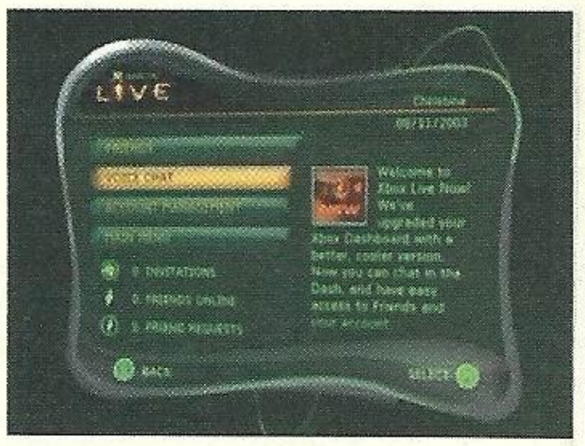
Było o PS2, to teraz trochę o Xboksie. Live! nie gryzie, a oferuje masę ciekawych opcji zabawy... [Gulash]

Wbudowanie do Xboxa karty sieciowej było i jest brzemienne w skutkach dla całej branży konsolowej. Wprawdzie wcześniej Sega próbowała uderzyć na większą skalę z Dreamcastem, ale było to po pierwsze, głównie modem (owszem, była i karta sieciowa, ale nie współpracowała z częścią gier), a po drugie – za mało gier wykorzystywało tryb zabawy sieciowej. Phantasy Star Online przez jakiś czas rządził, ale dziś to już tylko stara śpiewka. W każdym razie to dopiero konsola Microsoftu wymusiła na Sony jakieś ruchy w kierunku sieci, a i przedstawiciele Nintendo coraz częściej ostatnio przebąkują, że totalne zignorowanie internetu było po prostu błędem.

Wprawdzie Xbox jest od razu przygotowany do łączenia się z siecią, ale trzeba dokupić do niego specjalny pakiet Live!. Choć xbox doczekał się w Polsce „oficjalnego" dystrybutora, to na razie gracze chcący zakosztować rozkoszy płynącej z zabawy w sieci (jakkolwiek by to nie brzmiało) muszą radzić sobie sami. Dystrybutor coś tam przebąkuje na temat wprowadzenia do sprzedaży Live!, ale Polak potrafi – Live! z pewnością można znaleźć w kilku sklepach, bądź na aukcjach internetowych. Cena powinna oscylować w granicach 250 – 300 złotych.
Co dostanie gracz w zamian za tę "drobną" kwotę? Płytkę z programem instalacyjnym i demami gier, headset (czyli mikrofon ze słuchawką) oraz zdrapkę z kodami. Płytka do konsoli, kabel sieciowy do Xboxa, pad w dłoń i zaczynamy ciężką przeprawę z rejestracją. Dlaczego ciężką? Dlatego, że jak się domyślacie na liście krajów uprawnionych do zarejestrowania Live! nie ma Polski. Trzeba zatem to obejść, podając fałszywe dane. Wybierając dowolny kraj miejcie jednak na uwadze, że Live! sprawdza podany kod pocztowy. Jeśli zatem wybierzecie Anglię, miejcie pod ręką jakiś adres, a najlepiej ze trzy, bo niektórych może po prostu nie łyknąć. Skąd wziąć adres? W przeglądarce internetowej wystukajcie coś, co akurat wpadnie Wam do głowy, na przykład „fitness club +london" i tyle. Trzeba sobie jakoś radzić.

Live! do rejestracji wymaga także karty kredytowej lub płatniczej. Wprawdzie Microsoft nie pobiera żadnych opłat w momencie rejestracji (bo kupując pakiet zapewniacie sobie rok użykowania Live!), ale po pierwsze, zostawia sobie furteczkę do dalszych działań (za rok, jeśli gracz tego nie zmieni, opłata zostanie pobrana automatycznie), a po drugie, jak wspominałem miesiąc temu, mając numer karty Microsoft wie wszystko o jej użytkowniku.
Karta jak karta – kawałek plastiku z numerkami. Jak się okazuje, może być nawet Visa Electron z pierwszego lepszego banku internetowego. Jeden z moich znajomych miał na koncie całe 2 złote w momencie rejestracji i przeszło. Więc nie ma się czego obawiać.

Po wstukaniu licznych danych i wybraniu sobie gamertaga (nicka, czyli po prostu ksywy) zaczyna się... download. Xbox ściąga sobie najnowszą wersję oprogramowania i instaluje nowego dashboarda na twardym dysku, więc bez paniki. Chwilkę to potrwa, ale nic nie można na to poradzić. Potem warto wypróbować połączenie na jednym z dołączonych demek (nieśmiertelne Moto GP lub choćby Mech Assault) i przejść do zabawy...
Stop. Zanim zaczniecie grać, warto na chwilę zatrzymać się, by przez sekundę powiedzieć co nieco o możliwościach tego systemu. Po dodaniu osób na listę przyjaciół (jakich osób, skoro nikogo jeszcze nie znacie? Pograjcie z kimś, albo zajrzyjcie na www.neo-plus.pl/forum do działu online i pomolestujcie bywalców) można z nimi rozmawiać przez mikrofon i słuchawkę bez odpalania gry – taka internetowa



telefonia. Można zaprosić kogoś do zabawy, przy czym pojawi mu się na ekranie odpowiednia ikonka – nawet, gdy będzie grał w tym czasie, zostawić mu wiadomość (nagraną). Jest też sporo innych funkcji. Na przykład można posłać za graczem tak zwany feedback, czyli opinię – jeśli koleś wyłączył się podczas pojedynku, a solidnie dostawał w tyłek, to można zaopiniować go per "cheater", można też puścić coś miłego.

Xbox Live! to także sporo dodatków do ulubionych gier. Dodatkowe trasy, postacie, pojazdy czy misje są dostępne do sporej liczby pozycji (najbardziej pilnuje tego, żeby w ich grach coś takiego się znalazło oczywiście Microsoft), jak choćby Crimson Skies, Ninja Gaiden, Amped 2, Rallisport Challenge, Project Gotham Racing 2 czy Full Spectrum Warrior. W większości bonusy są bezpłatne, jednak we wspomnianym PGR2 trzeba zapłacić za nową trasę i samochody jakieś nieduże pieniądze (bodaj 3 dolary), a dodatkowa misja do Full Spectrum Warrior również kosztuje. Nowe gry (jak choćby Prince of Persia: The Warrior Within) mają niejako z urzędu wrzuconą opcję „download content" i choć nie wiadomo czy, jak i kiedy zostanie wykorzystana, to po prostu jest. A co powiecie na fakt, iż na przykład w takim Forza Motorsport niektóre części tunningowe do

fury będzie trzeba... sprowadzać sobie z USA? Oczywiście od kolegów, przez Live!

Live! jest przez cały czas usprawniane i utrzymywane w porządku – wszystko dzięki kasie, za którą kupujemy pakiet.
Jest to także jedna z najlepszych i najbardziej dopracowanych idei na konsolach nowej generacji – pełne środowisko sieciowe, w którym gracze mogą tworzyć swego rodzaju wspólnotę. Jeśli zastanawialiście się, czy warto inwestować w Live! – warto, naprawdę warto. W Japonii dostępna jest już specjalna kamerka internetowa do Live!, dzięki której można prowadzić telekonferencje, w Stanach – specjalny pakier Arcade pozwalający kupić i ściągnąć za garść centów klasyczne staroszkolne gry z automatów. No i przede wszystkim jest w co grać! ■ ■

PRO EVOLUTION SOCCER 4 (Xbox)

Przez ostatni miesiąc rozegraliśmy wiele meczy przez Live! Oczywiście byłem niezmiernie ciekaw jaki poziom reprezentują gracze z innych krajów. Podobnie jak każdy, tak naprawdę mam kilku sparring-partnerów, z którymi spotykam się w pojedynkach na jednej konsoli i znamy bardzo dobrze swoją taktykę, czy zagrania – choć Pro Evo jest taką grą, która nawet po roku grania potrafi zaskoczyć.
Wracając do Live'a. Niestety, Konami poszło po najniższej linii oporu i nie postawiło żadnych serwerów dla PESa. Oznacza to tyle, że jeden z graczy musi być hostem – serwerem, a drugi podłącza się do niego. Jakie to ma znaczenie w praktyce? Host gra bez żadnych zwonień, lagów i tak dalej, co w takiej grze, jak Pro Evo, jest wręcz fundamentalną sprawą. Niestety, można przegrać mecz niezależnie od siebie, ponieważ dajmy na to obrońca nie zareagował w odpowiednim momencie. Można też, będąc sam na sam z bramkarzem nie strzelić gola, bo są opóźnienia od wciśnięcia przycisku do reakcji piłkarza. Oczywiście przekonanie się o tym stanie rzeczy trwało jakiś tydzień, po którym postanowiłem, że zamiast podłączać się kogoś – zacznę samemu hostować gry, w związku z czym to ja będę miał przewagę płynności. Trwało to kolejny tydzień, podczas którego wyszła na jaw druga zmora PES4Live!, a mianowicie brak kar za wyłączanie się. No bo wyobraźcie sobie: 88 minuta meczu, moja Roma gromi Man United 4:0, a koleś po drugiej stronie kabla po prostu pyka Reset w konsoli i nic mu z tego powodu nie grozi – nie odemują mu się punkty, a co gorsza, mi także konsola nie zaliczyła punktów. Trochę słabo. W trzecim tygodniu grania okazało się, że dosłownie każdy chce być hostem, a nikt nie ma ochoty na podłączanie się do drugiego gracza.
Nie ma opcji turniejów, lobby, rankingi są źle rozwiązane. Rozumiem, że Konami dopiero uczy się jak zorganizować obsługę gier sieciowych, ale jestem nieco zawiedziony. Oczywiście – PES to PES i grać absolutnie trzeba, ale można było lepiej. Pewnie dopiero w PES5 zrobią to porządnie. [5/10]

HALO 2 (Xbox)

Gra, która została stworzona dla Live!... czy też Live! zostało stworzone z myślą o tej grze? Ja przychylam się do tej pierwszej teorii. Grabarz miesiąc temu napisał, że z Halo 2 stworzono party-game, a ja mogę tylko dodać – międzykontynentalne party game. A może nawet intergalaktyczne.
Halo 2 w sieci to prawdziwy przełom – jest to także jedna z pierwszych gier sprzedających systemy, w której większy nacisk położono na zabawę multiplayerową, a mniejszy na tryb dla pojedynczego gracza. Multum opcji, podopcji do tych opcji i trybów zabawy zapewnia rozgrywkę na najlepszym poziomie. Także organizacja tego wszystkiego jest bez zarzutów. Graliśmy na przykład we dwóch lub trzech na jednej konsoli bez większych spowolnień i żadnych lagów, uczestniczyliśmy w olbrzymich bitwach 16 graczy jednocześnie, walczyłem jeden na jednego i tak dalej – można grać i grać, co chwila będąc zaskakiwanym kapitalnymi akcjami, genialną fizyką, czy podłością przeciwników (z shotguna w plecy) bądź siłą przeklętego energy sworda. Podstawowe statystyki walk dostępne są na stronie www.bungie.net. Wystarczy wpisać swój gamertag, a można zobaczyć jak to wygląda. Dobra rzecz, choć szkoda, że statystyk nie da się podejrzeć bezpośrednio z gry. Dla maniaków przewidziano dogłębne statystyki i analizy z mapami, na których zaznaczono miejsca śmierci – aby do nich się dostać, trzeba zarejestrować się (bezpłatnie) na stronie Bungie. Czy warto? Ja nie miałem takiej potrzeby, ale też przed Halo 2 nie spędzam pięciu godzin dziennie.
Z Halo 2 jest taki problem, że początkujący gracze nie mają najmniejszych szans w meczach, które liczą się potem w rankingu. Wyszkoleni przeciwnicy dopadną, zabiją i zmiażdżą w kilka sekund. Na szczęście dla nich jest Optimatch, który dobiera do zabawy osoby o w miarę podobnych umiejętnościach oraz walki poza rankingiem, w trybie treningowym. Podsumowując – Halo 2 w sieci dzięki spektakularności i dopracowaniu to prawdziwa rewelacja, mistrz, rzecz aktualnie bez konkurencji. [9/10]

POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Ho, ho, ho, że zacznę tak świątecznie. Kiedy czytacie te słowa, miliony graczy już się bawi nowymi NDS'ami i jeszcze nowszymi PlayBoyami. A tymczasem GBA dostał nawet silniejszy zastrzyk hitów niż przed miesiącem. [Kaxi]

▷ Shigsy przemówił

Kilka ciekawych słów z ust mistrza padło podczas udzielonego dla Famitsu wywiadu. Na początek zapewnił on posiadaczy GBA, że jRPG Mother 3 nadal zmierza na tę konsolę. Jednak, co ciekawsze, przyznał że Nintendo myliło się w sprawie rozgrywki online i postara się to jak najszybciej naprawić. Pierwszym krokiem ma być wprowadzenie Dual Screena do internetu. Ma to się odbyć szybciej niż się wszyscy spodziewamy, a to dzięki współpracy Nintendo i Square-Enix. Czekamy.

▷ Ubisoft dla DS

Na premierę nowego handhelda Nintendo w Europie francuska firma ma zamiar przygotować aż trzy tytuły. Pierwszym z nich jest Asphalt Urban GT, którego sprawdziliśmy razem z naszym egzemplarzem DS'a.

Z kolei Sprung (tytuł roboczy) to tekstowa przygodówka, polegająca na podrywaniu panienek w pewnym kurorcie zimowym. Do zakupu ma przekonać graczy ręcznie rysowana graficzka i scenariusz napisany przez Colleena McGuinessa (zna go ktoś?).

Jednak prawdziwym hitem ma zostać Rayman DS. Będzie to pierwsza trójwymiarowa wizyta koleżki bez kończyn na sprzętach przenośnych. Ubi nieśmiało wspomina coś o multiplayerze oraz wykorzystaniu touch screena do sterowania kamerą, co potwierdzają nowe screenshoty.

▷ Głos z Japonii

Przy okazji wywiadu na temat MGS3, Hideo Kojima powiedział, że jest pod wielkim wrażeniem PSP. I to nie tylko mocy, ale konsolki jako całości. Twierdzi też, że PlayBoy odniesie sukces, inaczej nie pakowałby się w ten interes. Na koniec dodał, że pomysły z Boktai 1 i 2 (gry dla GBA z wbudowanym czujnikiem światła) chciałby rozwinąć właśnie na handheldzie Sony.

▷ Obsuwy

Na kilkanaście dni przed premierą w Japonii, PSP stracił dwa launch titles: Need for Speed Underground Rivals od Electronic Arts oraz Rengoku The Tower of Purgatory autorstwa Hudson Soft. Produkt Elektroników ukaże się dopiero w lutym, zaś drugi tytuł również dopiero na początku roku 2005.

▷ Nie rzucają słów na wiatr...

Kilka miesięcy temu informowaliśmy Was, że Namco zamierza supportować GBA grami z serii Tales of... Jak powiedzieli, tak zrobili, czego efektem jest Tales of World: Narikiri Dungeon 3, które wystartuje w Kraju Kwitnącej Wiśni szóstego stycznia przyszłego roku. Niestety, Namco póki co nie wspomina o premierze w innych częściach świata. Szczegółów na temat rozgrywki brak, ale możemy strzelać w ciemno, że czekają nas starcia w real-time'ie. Poniżej jeden z pierwszych obrazków.

Nie wygląda to jakoś porażająco. Grafika tej klasy jest choćby w Golden Sun...

▷ A kiedy my?

Świat już gra na Dual Screenie, a Europa czeka. Co bardziej zaradni sprowadzili egzemplarz ze Stanów, jednak to nie to samo. Zaś David Yarnton, generalny menedżer Nintendo UK, stwierdził, że oficjalną datę poznamy dopiero w styczniu 2005, a pojawiający się w plotkach dwudziesty siódmy marca nie musi być ostateczny.

▷ Trzy plemiona

Holenderskie studio Two Tribes zapowiedziało nowy tytuł dla Zaawansowanego GrajChłopca. Chodzi tu mieszankę przygodówki i gry logicznej, nazwaną Three Tribes (oryginalnie, nie ma co). Gra ma oferować ogromną wolność i nieliniowość. Gracz sam ma dojść do tego, jak wykonać konkretne zadanie. Jeśli tylko zabawa nie będzie polegała na próbach na chybił trafił, to może być świetnie. Pierwsze screeny wyglądają bardzo dobrze, prezentując kolorowe i bogate w detale otoczenie. Przewiduje się też wersję dla Dual Screena. Daty premier nie zostały jeszcze ustalone.

▷ Plansza i kości

I nie chodzi tu o Mario Party Advance, a Monopoly. Tytuł ów będzie dokładnie tym, czego się spodziewacie: przeniesiem na mały ekran gry znanej u nas bardziej jako Eurobuisness. Gra zaoferuje bogatą ingerencję w zasady rozgrywki, a także sporą liczbę opcji zabawy, między innymi Junior Monopoly dla młodszych graczy. Cieszy też zapowiedziana opcja dla czterech graczy, zarówno po linku, jak i na jednej kieszonsolce. Dodatkowo developer obiecuje w pełni zlokalizowane wersje dla Wielkiej Brytanii, Francji, Włoch, Niemiec oraz Hiszpanii z uwzględnieniem różnic w zwyczajowych regułach tej gry w danym kraju. Bardzo miły gest z ich strony.

▷ Przechwałki?

Z wielkim zainteresowaniem od dziś będę śledził wszelkie zapowiedzi na temat Dust & Shadows. Projekt mało znanej firmy Neko ma być, jak mówią sami autorzy, połączeniem najlepszych cech Warcrafta, Advance Wars oraz Fire Emblem. A w praktyce rts'em. System ochrzczony nazwą „Direct Selection" przypomina na piśmie to, co zobaczymy w Advance Wars na GCN. Chodzi mianowicie o przełączanie się pomiędzy jednostkami, a także opcjonalnie sterowanie wszystkimi jednocześnie. Zaprezentowane artworki przywodzą na myśl właśnie Fire Emblem – średniowieczna Japonia w konwencji fantasy. Ja takie coś wprost kocham, ale na premierę poczekam aż do drugiego kwartału przyszłego roku.

▷ Grafa z kosmosu

Majesco dołączyło do grona developerów piszących dla Sony PSP, a to w konsekwencji zapowiedzi Advent Shadow. Twórcy zapowiadają naturalnie niesamowitą grafikę oraz patenty, których nigdy nie widzieliśmy na przenośnych konsolkach. Data premiery to enigmatyczny „rok 2005", a co do screenów, to istnieje podejrzenie retuszu. Mimo to z przyjemnością prezentujemy jeden z nich.

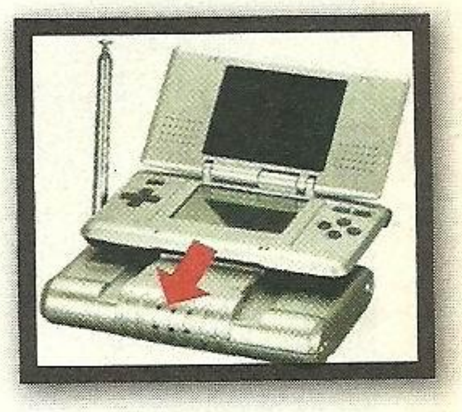
Retusz, na bank retusz. A może... Nie, raczej retusz.

▷ Plany na przyszłość

Po udanej premierze Dual Screena w Ameryce, Nintendo zwiększyło docelową sprzedaż swoich produktów w bieżącym roku fiskalnym, który kończy się wraz z ostatnim dniem marca 2005 roku. Ninny oczekuje, że w tym czasie zejdzie pięć milionów DeeSów (czyli o półtora miliona więcej względem planów z maja) oraz piętnaście milionów gier na niego. Co ciekawe, nastawiają się również na większą sprzedaż spod szyldu GBA. O dwa miliony, do szesnastu, zwiększyli planowaną sprzedaż samych konsolek. Liczba zakupionych cartridge'y ma sięgnąć siedemdziesięciu siedmiu milionów sztuk! Mają w tym pomóc nowe Pokemony (milion kopii od premiery w Japonii) oraz zaskakująco dobrze schodząca seria Classics NES. Widać, że Big 'N' nie obawia się Sony i ich PSP, ale czy słusznie?

▷ Telefantazje

Na życzenie Nintendo firma Agatsuma Entertainment zajęła się pracami nad tunerem TV, kompatybilnym zarówno z GBA SP jak i Dual Screenem. Sprzęt ma zżerać cztery baterie AAA na jakieś sześć godzin działania. W Japonii tuner wystartuje na początku przyszłego roku w cenie 9240 jenów, to jest około siedemdziesięciu euro i będzie sprzedawany jako urządzenie firmowane przez Nintendo. Ciekaw jestem, czy w przypadku DieSa będzie jakoś wykorzystany touch screen. Może jako pilot?



Armored Core: Formula Front

Wielkie mechy po raz kolejny uderzą na maszynę Sony, tym razem tą mniejszą. From Software postanowiło trochę rozruszać skostniałe schematy rządzące serią i wzorem Konami postanowiło wsadzić swój tytuł w buty turowej strategii. Tak więc, koniec na razie z ostrą sieką, ale nowy sposób rozgrywki może być nie mniej ciekawy. A do tego jak zawsze dojdzie mnóstwo różnych jednostek z bogatą opcją rozbudowy oraz statystyk, w które wnikliwi będą mogli się zagłębić. No i oczywiście wspaniała oprawa graficzna z genialnymi efektami wybuchów na czele. Gra trafiła do sklepów wraz z premierą PSP (jeśli w między czasie nie przytrafiła się żadna katastrofa), ale ze względu na sporą liczbę krzaczków, lepiej poczekać na „naszą" premierę.

The Legend of Zelda THE MINISH CAP

Nie przytrafiła się żadna katastrofa, ani nie nadszedł żaden kataklizm - nową Zeldę można kupować w ciemno!

▷ Wszyscy wiemy, że kolejne przygody Linka na GCN odejdą od ślicznego cell-shadingu z Wind Wakera, więc jeśli chcecie jeszcze posmakować tego klimatu, to Minish Cap Was na pewno nie zawiedzie. Oczywiście to nie jest dokładnie ten sam styl, ale podobieństwa są widoczne na pierwszy rzut oka. Dla mnie to spory plus, choć grafika ogółem nie wyznacza nowej klasy na handheldach, ani nawet samym GBA. Mimo to, gra wygląda naprawdę wspaniale. Mnóstwo szczegółików, genialnie dobrane kolory i miłe dla oka efekty pokroju mgły, czy promieni słonecznych, to główne atuty oprawy.

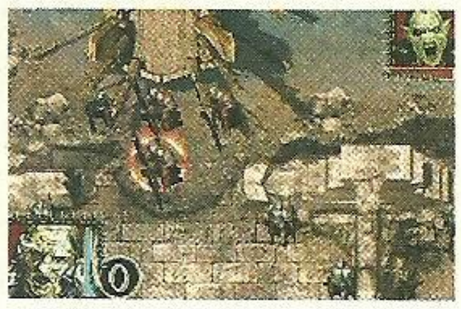
Mając tę kwestię za sobą, mogę przejść do sedna sprawy. Kluczową rolę w nowej Zeldzie, pozostającej oczywiście zręcznościowym erpegiem, odgrywa ptakopodobne stworzenie zwane Ezlo, które towarzyszy Linkowi podczas niemal całej jego wędrówki. Jest ono swego rodzaju przewodnikiem, służącym nieustannie radą. Jednak najcenniejsza jest jego umiejętność zmniejszania głównego bohatera. Dzięki temu Link dotrze w niedostępne dla przeciętnego człowieka miejsca, a przede wszystkim odnajdzie istoty znane jako Picori. W konsekwencji gracz ogląda świat z dwóch perspektyw, ale oprócz tego musi kombinować, która forma (rozmiar) umożliwi mu dojście do celu; czyli, generalizując, kolejnego dungeona z obowiązkowym bossem na końcu. Mimo, że dość oklepany, schemat nadal działa i miło zaskakuje. Przemierzając labirynty nie nudziłem się ani przez chwilę, za to nie raz zachwycałem się wrzuconymi do zabawy pomysłami. Przyczyniły się do tego zapewne nowe przedmioty, których właściwości wykorzystano na wszelkie sposoby. Przykładem niech będzie Magic Jar, czyli naczynie przypominające wazę, a zasysające wszystko wokół jak dobry odkurzacz. Służy on oczywiście do przyciągania najróżniejszych rzeczy, ale również do eliminacji niektórych przeciwników. Przydaje się również podczas pływania, na podobnej zasadzie, co Deku Leaf w Wind Wakerze. Jest także niezbędny do pokonania bossa. Małe zastrzeżenia mam jedynie do sterowania, jednak jest to wina samej konsoli, którą wyposażono w zbyt małą liczbę przycisków. Przez to zbyt często trzeba wchodzić do menu, by zmienić aktualnie trzymane przedmioty. Pomijając ten drobny szczegół, Minish Cap to gra ze wszech miar udana, choć może nie przełomowa. Capcom po raz drugi spisuje się na medal wyręczając Ninny z ich roboty. Takiego Linka chcemy oglądać! ■ ■

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1

9.4

The Lord of The Rings: The Third Age

▷ Trzecia Era trafiła również na Advance'a, jednak jest inną grą. To turowa strategia, bardzo podobna do Fire Emblem od Nintendo. Choć, przynajmniej dla mnie, z bardziej zagmatwanym systemem walki. Widziane z góry pole bitwy zostało podzielone na trzy flanki, dla których co turę konsola losuje liczbę punktów pokazujących iloma wojownikami gracz może wykonać ruchy.



Oczywiście akcja nie ogranicza się do walki na miecze. W grę wchodzą również łucznicy i magowie, a także korzystanie ze zdobytych przedmiotów lub specjalnych umiejętności. Kluczem do sukcesu jest jednak rozważne sterowanie ruchami dowódców, których utrata może oznaczać automatyczną przegraną. Na szczęście działa to w obie strony. Dla jasności: brak tu eksploracji. Gracz skacze od bitwy do bitwy. Jeśli chodzi o multi, to można naturalnie grać po linku, ale też poprzez Wireless Adaptera oraz na jednej konsolce, zmieniając się co turę.

Najmocniejszym punktem Trzeciej Ery jest bezsprzecznie oprawa. Muzyka świetnie buduje klimat, a

grafika to prawdziwe mistrzostwo na GBA. Mnóstwo detali i świetne modele postaci aż zapierają dech w piersiach. Szkoda tylko, że to bogactwo trochę ogranicza przejrzystość pola bitwy. W sumie to bardzo dobry produkt. ■ ■

- **Wydawca:** EA
- **Producent:** Gryptonite
- **Liczba graczy:** 1-2

8.3

Metal Slug Advance

▷ Rozwałka absolutna w staroszkolnym stylu trafiła na mały ekran. Rozgrywka nie zmieniła się znacząco i nadal przemy naprzód, niszcząc wszystko i uwalniając po drodze jeńców. Tych ostatnich jest okrągła setka, a po oswobodzeniu służą cennymi bonusami. Oprócz standartowych dopałek typu mocniejszej fuzji, dochodzą też tak zwane karty, które podnoszą

statystyki bohatera. Trzeba jednak uważać, gdyż śmierć gracza niweczy cały jego dorobek. Do wyboru są dwie postacie, o imionach Walter i Tyra. Autorzy przygotowali też dwa podstawowe poziomy trudności. I o ile na Normalu MSA można przejść w jeden dzień, to Hard jest już nie lada wyzwaniem. Rozgrywkę wydłużają jeszcze bonusowe misje, choć i tak nie jest to zabawka na wiele tygodni. Warto zaznaczyć, że nie uświadczymy tu żadnych kodów, a pełnoprawny save pomiędzy levelami. Niby rzecz oczywista, ale na GBA niestety nadal zdarzają się kwiatki bez takiej opcji. Szkoda tylko, że zabrakło gry wieloosobowej. Zawsze powtarzam, ze kooperacja to świetna sprawa.

Metal Slug Advance to gra dla fanów, którzy zagrywali się w poprzednie odsłony, a także tych, którym przypadł do gustu CT Special Forces. Reszta niech poszuka czegoś mniej hardcore'owego, zwłaszcza że nowa Zelda nadaje się idealnie. ■ ■

- **Wydawca:** SNK Playmore
- **Producent:** SNK
- **Liczba graczy:** 1

8.1

Pac-Man World

▷ Powyższy tytuł to pierwszy występ żółtej kulki na GBA w pseudo-trójwymiarze. Akcję obserwujemy lekko z ukosa, jednak nie ma się czym zachwycać, gdyż przez większość gry i tak brniemy po prostu w prawo. Do tego dochodzą problemy z perspektywą; czasem nie wiadomo gdzie stoi przeszkoda. Na szczęście nie psuje to aż tak bardzo zabawy. Mimo tych

niepochlebnym pierwszych linijek, Pac-Man World jest całkiem sympatyczny. To klasyczna platformówka, kładąca olbrzymi nacisk na typowo zręcznościowe elementy, jak skoki nad przepaścią, eliminowanie głupiutkich przeciwników oraz zbierania tysięcy pierdół. W tym przypadku, oprócz nieodłącznych kulek, najważniejszą rolę pełnią owoce, które otwierają drogę do bonusów. Nie zabrakło również power-upów, ale nie spodziewajcie się rewolucji. To prosta bajka dla młodszych graczy, z mnóstwem podpowiedzi i akcjami, które każdy doświadczony miłośnik konsol widział dziesiątki razy. Przełączniki, kufry, latające platformy – te wszystkie oklepane motywy

eksploatowane są po raz kolejny. Ale dlatego też jest to dobra propozycja dla niższej grupy wiekowej. Obniżam jednak ocenę za oprawę graficzną, która jest mocno wyprana z kolorów. A wystarczyło spojrzeć, jak wyglądają Spyro i Crash. ■ ■

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** FullFay
- **Liczba graczy:** 1

6.0

Shrek 2: Beg for Mercy

▷ Gorąca licencja nie może się marnować i dlatego Activision serwuje nam „drugiego Shreka drugiego". Fabuła przedstawia wydarzenia, które poprzedziły spotkanie Kota w butach z Osłem i Shrekiem. Kocur gra tutaj pierwsze skrzypce i właśnie nim najczęściej będziemy sterować. Do typowych ruchów (skok, cios szablą) doszło doskonale znane z filmu robienie

dużych oczu. Zaś charakterystyczną zdolnością zielonego ogra, który również znalazł się w grze, jest zdolność do podnoszenia i przenoszenia przedmiotów. W samej rozgrywce wiele się nie zmieniło. Nadrzędnym celem jest po prostu dotarcie do końca poziomu, ale warto również zbierać monety. Na każdym levelu jest ich czterdzieści, a ich kolekcjonowanie procentuje po zakończeniu gry. Po drodze gracz spotka naturalnie wiele przeciwności, ale te nie są zbyt wyszukane. Przeciwników wystarczy trzymać na odległość, a elementy zręcznościowe wymagają jedynie odrobiny skupienia. Zabawa jest ciut za prosta, przez co nie starczy na długo, choć znowu produkt jest

kierowany do młodszych graczy i dla nich powinna być w sam raz. Szczególnie, że grafika zachęca do trzymania carta w czytniku. Sporo szczegółów i dobra kolorystyka wraz z ciekawym designem tworzą smakowitą mieszankę. ■ ■

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** VVisions
- **Liczba graczy:** 1

7.8

FIGHT CLUB

Krew i honor, czyli wszystko o konsolowych fighterach

Niewiele się działo w tym miesiącu. Kilka newsów o Tekkenie 5, info o dużym turnieju, słowniczek nomenklatury bijatykowej i ostatnia część Kącika Ninja Gaiden. Lecimy z tym koksem… [Vince]

Tekken 5

W końcu pojawiły się trzy pierwsze postacie time release. Są to Anna Williams, Roger Jr. oraz Baek. Pierwsza to żadne zaskoczenie – wiadomo było od dawna, że młodsza siostra Niny pojawi się w tej odsłonie Tekkena. Oparto ją na wersji z Tekken Taga, a więc Anna ma wszelkie zagrania obecne w tamtej części włącznie ze sławnym łokciem. Rozbudowano dodatkowo jej comba oraz dodano możliwość wyprowadzenia nowych ciosów z postawy, z której poprzednio miała tylko jedno zagranie i kontrę na rzut. Co najważniejsze jednak – poważnie podciągnięto jej design i teraz naprawdę może się podobać! Baek to mistrz Hwoaranga, który po zamotanej historii (generalnie miał zostać pokonany i zabity przez Ogre'a), powraca na piąty turniej, żeby sprawdzić postępy poczynione przez swojego ucznia. Zapuścił bródkę, jego włosy pokryły się siwizną i w ogóle wygląda teraz na bardzo doświadczonego zawodnika. Zobaczymy jak z rozbudowaniem technik, bo to, co prezentuje w tej części Hwoarang będzie ciężkie do przeskoczenia. Roger Jr., jak jego imię wskazuje, to syn kangura Rogera seniora, który zaginął albo został porwany, w każdym razie zniknął w nieznanych okolicznościach. Synek w towarzystwie, a raczej w kieszeni mamy wyrusza na poszukiwanie tatusia. Historia tego zwierzaka konkuruje z historiami kilku innych postaci do miana najbardziej idiotycznej w serii. Cóż jednak zrobić – fabularnie z tej gry już raczej nic nie będzie… Tyle, jeżeli chodzi o postacie „normalne". Dwie pozostałe, o których wiadomo, że będą to Devil Jin oraz Jinpachi Mishima. Devil Jin to opętany przez zły gen Jin, który z ciosów wygląda jak połączenie tagowego Jina z Devilem i tagowym Kazuyą. Taki ukłon wobec miłośników brzuchów i starych juggli z Tekken Taga. Jinpachi zaś to nowy boss w Tekkenie. Ojciec Heichachiego, który był uwięziony przez swojego synka przez 50 lat i dopiero wybuch w Mishima dojo go uwolnił, a teraz stara się odzyskać władzę w rodzinie. I o ile Devil Jin jeszcze wygląda jako tako (według niektórych to nawet klimatycznie), o tyle to jak wygląda Jinpachi to totalna porażka – wystarczy wspomnieć, że w finałowej walce ma ziejącą ogniem paszczę na klacie…

Nasi skośnoocy przyjaciele rozegrali swój pierwszy turniej w T5, oczywiście tylko podstawowymi postaciami. Nie będę przytaczał ksywek, bo nie ma to większego znaczenia, jednak warto podkreślić jakimi postaciami grali najlepsi. Otóż dwa pierwsze miejsca to Steve, trzecie Julia i czwarte Steve. Wniosek nasuwa się sam. Niektórzy już nawet ślą petycję do Namco, żeby Steve nie stał się „Jinem tej gry" i żeby wypuszczono jakiegoś balansującego patcha. Czy przemówi to do twórców gry – nie wiadomo – na razie wyjątkowo trudno jest dywagować, kto będzie przepakowany, a kto nie – nie ma jeszcze wszystkich ukrytych postaci, a pewnie dużo ciekawych rzeczy odkryje się jeszcze dla starych zawodników. Fakt faktem jednak, że T5, żeby spełnić nadzieje w nim pokładane, musi być jako tako zbalansowany. Trzymajmy kciuki.

IMPACT Tournament, Toruń, 12-13 luty 2005

12 i 13 lutego czeka fanów mordobić niemała gratka! Wielki turniej w cztery najpopularniejsze bijatyki na rynku: Soul Calibur 2, Tekken 4, Guilty Gear XX oraz Street Fighter 3 Third Strike. Całością zajęli się iCe i Duncan, którzy nie jeden raz organizowali już profesjonalne imprezy, co gwarantuje wysoki poziom organizacji. Wysoki poziom rozgrywek zaś powinni zapewnić najlepsi gracze, którzy tłumnie zapowiedzieli swoją obecność. Warto się pojawić, w końcu to ferie zimowe i jest dużo wolnego czasu! Ilość miejsc jest ograniczona, więc polecam czym prędzej wbijać się na stronę Tribute (www.tribute.gamesweek.pl) i dokonać odpowiednich zapisów. Dokładniejsze info w podpunktach:
1) wstęp: 20zł (będą rozdawane identyfikatory, impreza będzie zamknięta – tylko dla zapisanych osób);
2) czas trwania: 2 dni;
3) miejsce: klub NRD w Toruniu;
4) liczba osób łącznie: 120;
5) niezłe nagrody: m.in. cudowny arcade stick firmy X-Arcade.

Zastanówcie się – to będzie ostatni tak wielki turniej w Tekkena 4 i pewnie jeden z ostatnich poważnych w Soul Calibura 2. Nie mówiąc już o tym, że będzie też niepowtarzalna okazja zobaczyć jak się gra na niezłym poziomie w bijatyki 2D. Przemyślcie, co będziecie robić w tym czasie i przełóżcie wszystko, co mogłoby kolidować – pojawić się po prostu trzeba!

Słowniczek nomenklatury bijatykowej

Dwa numery temu odgrażałem się, że wypuszczę objaśnienia do podstawowych określeń używanych przez fanów mordobić. Pamiętajcie – to zwroty potoczne, większość postronnych słuchaczy raczej źle je zrozumie. Oto te podstawowe – jak będzie potrzeba to rozszerzę kompendium w jednym z następnych FC. Jasna sprawa, że znaczna ich część pochodzi z języka angielskiego, znaczna część wywodzi się też w prostej linii z Tekkena. Tu ustawa o ochronie języka polskiego nie obowiązuje. Smacznego!

backdash – oddalenie się od przeciwnika, często poprzez wciśnięcie t, t;
bieda – w odniesieniu do postaci lub stylu gry – mała liczba ciosów, brak możliwości mieszania;
brzuchy, trzy płaskie – niesławne combo Jina, które wykonuje się banalnie, można spokojnie karać tym na opóźnienie ciosu, a całość z kontynuacją zjada kosmiczne ilości energii;
bulldog – gracz, który non-stop atakuje, nie istnieje dla niego defensywa;
combos – niekoniecznie przeprogramowana kombinacja ciosów wchodzących jeden po drugim bez możliwości przerwania ich serii;
counter hit (CH) – przebicie ciosu przeciwnika własnym oznacza, że cios wszedł „na counterze" – zabiera wtedy przeważnie więcej energii i daje inne efekty, w niektórych grach (np. DOA) to określenie może odnosić się też do rzutu;
crouch dash – kombinacja wykonywana d, d/p, p – bardzo użyteczna (tylko niektóre postacie to mają), pozwala na zbliżenie się do przeciwnika i często daje możliwość wykonania jakiś dodatkowych ciosów, kilka po sobie tworzy wave dasha;
custom – nieprzeprogramowana kombinacja zagrań, wymyślana przez graczy, która nie łączy się w comba, ale często daje lepsze efekty;
dash – przybliżenie się do przeciwnika, często zwyczajne p, p;
elektryk – kombinacja wykonywana p, d, d/p+2 – cios Heichachiego, Kazuyi i Jina, szybki i wybijający uppercut;
Heniek, Heniosław, Pimpek – Heichachi Mishima, znienawidzony przez większość graczy stary dziadek i zmora Tekkena;
high, mid, low – poziomy zagrań (wysoki, średni, niski), odnoszą się do ciosów, rzutów, kontr;
horizontal, vertical – rodzaje zagrań (poziome, pionowe);
juggle – żonglowanie, podbijanie przeciwnika lecącego w powietrzu, cios zaczynający juggla to juggle starter;
kapusta, kapucha, kapa, kapuścić – chyba najtrudniejsze do wyjaśnienia sformułowanie – generalnie styl gry, który się nie podoba, używanie dwóch bezpiecznych ciosów na krzyż, nadużywanie ciosów na low, jakaś tania zgadywanka itd.;
masher, mashować – człowiek, który bezładnie naciska przyciski, często wręcz nawala i czeka aż mu coś przypadkiem wyjdzie;
okizeme – dobijanie przeciwnika leżącego na ziemi, gra na wstającego;
parry – parowanie, zbijanie ciosów przeciwnika;
recovery – opóźnienie jakie ma postać po zadanym ciosie, moment gdy nie może jeszcze blokować ani wykonywać ciosów;
reversal, rewers – przechwyt, kontra na cios przeciwnika;
set-up – ustawienie swojej postaci albo postaci przeciwnika w ten sposób, że możliwe jest wyprowadzenie jakiejś kombinacji; set-up zwiększa prawdopodobieństwo jej udanego użycia;
side-step (SS) – uskok na bok w celu ominięcia ciosu przeciwnika, często poprzez wciśnięcie g, g lub d, d;
specjal – cios specjalny, na przykład: shoryuken, fireball, laser itp.;
stancja – wzięte z angielskiego "stance", postawa, z której można wyprowadzić dodatkowe ciosy;
stringi – przeprogramowane kombinacje ciosów (nie majtki w każdym razie);
stun – oszołomienie przeciwnika, gdy jest "zestunowany" nie może blokować i wyprowadzać ciosów;
szczoch – inaczej Jin Kazama z Tekkena – jedna z najbardziej przegiętych postaci w historii bijatyk;
tackle – przewrócenie przeciwnika na ziemię całym ciałem w celu obłożenia go pięściami albo połamania, często mówi się „założyć komuś takla";
tech-roll – natychmiastowe odturlanie się po uderzeniu o ziemię albo ścianę, szybkie wstawanie;
turtle – zawodnik, który wciąż się cofa i blokuje, boi się zaatakować, zadaje ciosy tylko na opóźnieniu;
unblock, unblockade – cios nieblokowalny.
OK, to powinno pomóc Wam nawiązać kontakt z maniakami, którzy już niczego poza slangiem nie używają. Jakby co – ślijcie do mnie listy z pytaniami. ■ ■

Sekrety Ninja Gaiden cz. 4

W ostatnim numerze N+ zabrakło opisu NG, w tym numerze naprawiamy ten błąd. I nie sugerujcie się insynuacjami Vince'a we wstępie do Fight Clubu – to jeszcze nie koniec!

Chapter 11 – The Path to Zarkhan

Przeciwnicy (nowi) – pływające bestie
Boss - Lord Doku

Pływające bestie – przeciwnik nie jest zbyt wymagający, to nic innego jak pływające „żółwie", które nie są wstanie za dużo nam zrobić – szkoda na nich naszego cennego czasu. Jeżeli jednak twierdzicie inaczej to możecie się z nimi pobawić specjalną bronią, która przydaje się tylko tutaj. Jest nią pistolet, który można znaleźć w tym Chapterze oczywiście.

Boss: Lord Doku – nareszcie przyszła kolej sprawdzić tego pana w akcji! Czy faktycznie jest takim kozakiem, za jakiego się podaje i co można wywnioskować z pierwszego filmiku? Odpowiedz jest prosta: nie jest, hehe. Może jednak nas dość mocno rzucić, wbić swój potężny miecz w ziemię, popluć trochę w nasza stronę, wykonać potężny (wolny) atak z zamachu oraz jakieś zabójcze combo. Typ potrafi też rzucać swoją kataną jak bumerangiem... Nie ma jednak się co bać – każdego ataku możemy uniknąć bez większych problemów: rzucik mijamy rollem; gdy wbije katanę w ziemie wystarczy w dobrym momencie podskoczyć; plucie również można ominąć rollem; tak samo ataku z zamachu i rzut kataną; gdy zaś Doku zacznie wykonywać zabójcze combo wystarczy umiejętnie wykonywać rolla dodając skok – nic prostszego! Teraz jak się za niego zabrać: jeżeli zdecydujecie się na walkę z kataną w dłoni to najlepiej trzymajcie się z daleka i czekajcie na jego ataki, następnie roll i najlepsze co się sprawdza: X, Y, Y. W powietrzu jest też drugi sposób dla, hmm, „hardcore'owców"; mowa tu o potężnym „wiosełku" (Woodden Sword)! Zabieramy się do tego oczywiście z minimalną ilością energii, zaś jeżeli idzie o taktykę to tu raczej trzeba dotrzymywać mu kroku i używać doskonale sprawdzającego się X, X, Y + roll + kontra – to klucz do sukcesu. Warto też zapamiętać to miejsce! Gdy wrócicie tu za jakiś czas to spotka Was mila niespodzianka – kolejne 100 Fiends Challenge. Tym razem do pokonania 100 czerwonych smoków. Polecam wybrać się na tę eskapadę znów z wioselkiem i malutką ilością energii. Najlepsze co mamy do zaoferowania to oczywiście X, Y, X, X, X, X albo X, X, Y i UT – po kilku minutkach jest po sprawie! Aha – po wygranej z Doku możecie sobie przywłaszczyć jego mieczyk – megaklimatyczna broń!

Chapter 12 – The Caverns

Przeciwnicy (nowi) – kościane smoki (niebieskie i czerwone)
Mini Boss – Ice Creature
Mini Boss – Fire Worm
Boss - Flame Dragon

Kościane smoki – sposób ten sam co na czerwone tyle, że te maja jeden atak więcej – zwijają się w kulki i pędzą w naszą stronę. Mijamy rollem oczywiście!

100 Fiends Challenge - vs żółte i różowe stworki (60) – miejsce: tuż przed „Imperial Palace"

Mini Boss : Ice Creature – bardzo łatwa potyczka na naszej drodze. Wiosło w dłoń, oczywiście mała ilość energii i combo X, Y, X, X, X, X „Blade of Nirrti" – to wszystko, czego nam trzeba. Kreatura ma trzy ataki godne uwagi – mowa o potężnym rzucie z dwóch łap, ataku z tych samych dwóch kończyn oraz uderzenia tymiż kończynami w ziemię. Najlepiej być w ciągłym ruchu, bo może nam cos niespodziewanie z ziemi wyrosnąć, heh. Jak się za niego zabrać? Ataki mijać rollem, po czym odpowiedzieć natychmiastową kontrą. Na początku walki kreatura przez jakiś czas stoi bez ruchu, więc nie pozostaje nic innego, jak wykorzystać ten moment na X, Y, X, X, X, X itd.

Mini Boss : Fire Worm – ognisty bliźniak Electric Worma. Sposób też ten sam: „Vigoorian Flail" i wykorzystujemy buga, hehe. Jedyna różnica jest taka, że ten zamiast kulistych piorunów pluje w nasza stronę wielkimi ognistymi kręgami – wystarczy podskoczyć w dobrym momencie.

Boss : Flame Dragon – ognisty jest prosty. Co warto wiedzieć – nie ma sensu pchać się na platformę wyżej, spokojnie jesteśmy w stanie dopiec (jakby to w odniesieniu do ognistego smoka dziwnie nie brzmiało) mu z platformy, na której zaczynamy walkę. Smok jest w stanie nas „dziabnąć", wypluć w naszą stronę sporą kulę ognistą, albo wykonać atak ze skrzydeł – wtedy najlepiej trzymać blok. No i trzeba przygotować się na zianie ogniem – w końcu to smok, nie? Każdy jego atak można minąć rollem! Znowu polecam „hardcore'owy" sposób: wiosło, mała ilość energii i do dzieła! Na początek walki czeka nas powtórka z rozrywki – smok zamiast od razu zaatakować stoi sobie jakby nigdy nic... Musicie ten czas wykorzystać na atak X, X, Y albo X, Y, X, X, X, X. Tylko uważajcie, żeby nie skąpać się w lawie przez przypadek... Po dosłownie kilku taki atakach smok padnie bez żadnych problemów, a my bezpieczni, pójdziemy sobie dalej w głąb przygody...

Chapter 13 – The Fiendish Awakening

Przeciwnicy – żadnych nowych nie zarejestrowano
Boss – Alma (druga forma)

Zanim zdecydujecie się na dalszą drogę to zaczepcie o ostatnie i zarazem najtrudniejsze 100 Fiends Challenge – Fiend Realm! To jest hardcore przez duże „H"! Na pewno pamiętacie sklep Muramasy w mieście – tuż za nim znajdują się wielkie zielone wrota, za którymi znajdziecie teleport prowadzący do potyczki z różowymi stworami oraz nową ich odmianą. Zaraz potem najtrudniejszy z przeciwników na naszej drodze – Clipper Fiends! Bestie są naprawdę wredne i przyznam się bez bicia, że nie znalazłem żadnego perfekcyjnego sposobu na nie – zostaje polecić oczywiście drewniany miecz na ostatnim poziomie i combo X, X, Y. Rewersale też się przydają – i tak, jeżeli atakują nas swoim promieniem, wyminąć go trzeba kombinacją roll + skok. Na atak wręcz spokojnie możemy odpowiedzieć kontrą tyle, że ciężko wyczuć, kiedy chcą uderzyć, a kiedy rzucić. Ich rzut zaś jest niezwykle mocny... Nie ma jednak co płakać – na szczęście wyskakują pojedynczo i do pomocy mają zazwyczaj tylko trzech różowych przyjaciół, których dość łatwo się pozbyć. Gdy pokonamy obstawę to z pozostawionej esencji najlepiej wykonać UT na głównych przeciwników i powinno być po krzyku. I tak aż na liczniku wybije równe 100! Powodzenia!

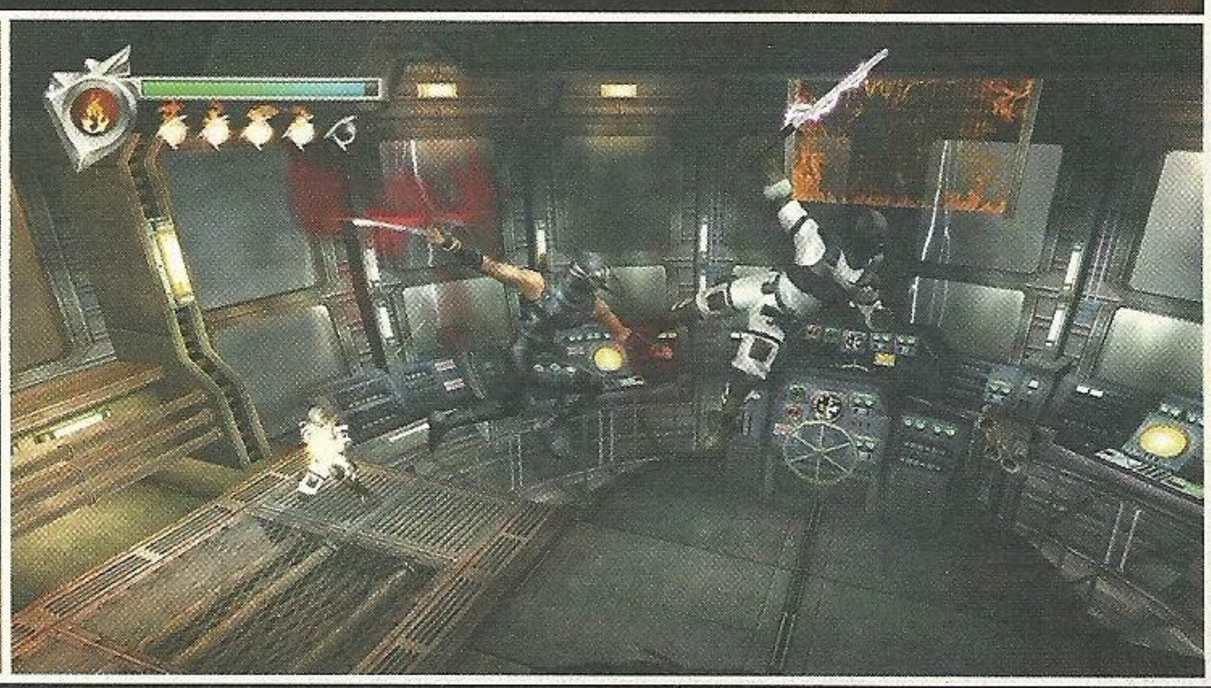
Boss : Alma (druga forma) – Alma po raz drugi, na szczęście to łatwiejsza jej forma. Panna trochę się zmieniła – nie oszukujmy się – wygląda brzydko. Nieważne jednak. Alma nadal rzuca w nasza stronę kolumnami, bądź różowymi pociskami – z pomocą przychodzi jak zawsze roll. Warto też wspomnieć o jednym z jej nowych ataków: Alma biegnie w naszym kierunku z zamiarem złapania, a my oczywiście nie dajemy się! Jeżeli używamy Dragon Sworda staramy się ominąć jej ataki i czekamy, aż zdecyduje się na podbiegnięcie i próbę rzutu – wtedy wykonujemy atak o nazwie „Gleaming Blade" (oczywiście 3 level). Najlepiej zacząć w momencie, kiedy Alma zaczyna biec w nasza stronę – dzięki temu, że atak możemy opóźniać przytrzymując Y, mamy możliwość odpalenia go w odpowiednim momencie. Y zwalniamy tuż przed tym jak Alma próbuje nas złapać – jeżeli wszystko zrobicie dobrze to jej atak nie wyrządzi żadnej krzywdy i to ona będzie płakać z powodu odniesionych obrażeń, hehe. Gdy walczymy popularnym wiosłem to sam sposób się nie zmienia, tylko zamiast ataku „Gleaming Blade" będziemy wykonywać standardowe X, Y, X, X, X, X. Trudniej tylko wyczuć moment, w którym mamy zacząć atakować combem. Całość należy zacząć ciut wcześniej, tak żeby Ryu w momencie, gdy Alma chce nas pochwycić, był w powietrzu. Trzeba tak walczyć żeby wymuszać ten atak u niej jak najczęściej – najlepiej po prostu trzymać się od niej z daleka, a w końcu sama przybiegnie!

Chapter 14 – Vengeful Spirit

Przeciwnicy (nowi) – Ghost Fish
Boss – Spirit Doku

Ghost Fish – upierdliwe rybki... Jak Cię dorwą to już możesz pożegnać się z życiem i wgrywać zapisaną grę. Sposób jest jednak na każdego! Dragon Blade w dłoń i do roboty – atak nie jest skomplikowany i należy go powtarzać do momentu, gdy będziemy mieli pewność, że już nic się nie podniesie. Wszystko, co musimy robić to wciskać X i Y. A więc do dzieła: zaczynamy X, Y i w momencie, kiedy Ryu ma postawić nogi na ziemi znów wciskamy X, Y. Dzięki temu Ryu jest cały czas w ruchu i rybki nie są wstanie się do niego dobrać.

Boss: Spirit Doku – nie jest on zbyt trudny i dobrze na tę walkę wybrać się z wiosłem. Wszystkie jego ataki mijamy rollem i odpowiadamy tylko wtedy, gdy Doku wykona atak z potężnego zamachu. Mijamy, poczym kontrujemy X, Y, X, X, X, X. Po 2-3 takich combosikach sprawa powinna być wyjaśniona, a my cali i jako tako zdrowi udajemy się w dalszą podróż. ■ ■



PES PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

W Pro Evo 4 gra się z trzech powodów – granie z kumplami, granie Online na Xboksie i Master League oczywiście. Liga Mistrzów po raz kolejny uległa zmianom, ale nadal podstawą jest kupowanie nowych zawodników i wygrywanie. [Marcellus]

Największą ze wspomnianych zmian jest możliwość trenowania zawodników i poprawiania w ten sposób ich umiejętności. Tym zajmę się w pierwszej kolejności, potem przyjdzie czas na transfery ze szczególnym uwzględnieniem zawodników młodych i perspektywicznych, czyli takich, którym bardzo szybko rosną umiejętności zarówno podczas grania w meczach, jak i w czasie treningów.
Podczas sezonu **Team training** służy poprawianiu formy zawodników, ale też niestety czasami jej uśrednieniu. Jeżeli wylosowała się nam niska forma u kilku zawodników to na pewno warto jest zarządzić trening, ale jeżeli tylko jeden gracz ma słabszą formę, a kilku bardzo dobrą to może lepiej jest wpuścić zmiennika, niż ryzykować utratę czerwonych strzałek przez, na przykład napastników. To już jest kwestia taktyki zresztą – niektórzy gracze trenują ekipę przed każdym meczem oraz w trakcie przerwy transferowej, a niektórzy robią to rzadko albo wcale. Doszły mnie także pogłoski, że jeżeli trenujemy drużynę regularnie to zawodnicy ogólnie mają lepszą formę i wytrzymują więcej meczy bez konieczności odpoczynku. Ale ciężko to udowodnić. Aha, mały tips: zaraz po wejściu w trening odpal menu i wybierz Penalty – jeżeli strzelisz trening zakończy się od razu i nie będziesz musiał czekać tych kilkudziesięciu sekund na jego automatyczne zakończenie.
Funkcja **Team training** zmienia się w trakcie przerwy między sezonami. Zamiast prostego biegania po boisku mamy do dyspozycji kilka minigierek, które dość znacznie poprawiają poszczególne cechy zawodników, szczególnie młodszych.

Team

Left/Right side corner kick – proste, wystarczy dośrodkować z rożnego i strzelić bramkę. Jeżeli wykonałeś już Left side, to nie musisz odpalać Right side – statystyki i tak już nie wzrosną. Udział bierze trzech zawodników i wszystkim podnosi się: **Stamina** (wytrzymałość), **Curling** (podkręcanie piłki), **Header** (główkowanie)
Short Pass – granie w głupiego Jasia. Czterech podaje, dwóch przeszkadza. Wystarczy wymienić piętnaście podań i trening jest zaliczony. Wszystkim czterem zawodnikom podnosi się: **Stamina**, **S-Pass acc.** (celność płaskich podań) i **S-Pass sp.** (szybkość płaskich podań).
Attack – trzech napastników kontra jeden obrońca i bramkarz, spalone działają. Najłatwiej jest jednym z zawodników odbiec do linii bocznej i ściągnąć tam obrońcę, a potem podać do wbiegającego napastnika. Podnosi: **Attack**, **Stamina.**
Defense – odwrotnie niż w Short Pass, teraz my musimy przejąć podania przeciwników, na szczęście tylko trzech. Najczęściej można przejąć już pierwsze podanie, bo koleżka bardzo często zagrywa w prawo i łatwo jest przeciąć linię podania obrońcą. Podnosi: **Defence** (obrona), **Stamina**, **Team Work** (zgranie zespołu).

Indywidual

Shoot – strzał na bramkę po zagraniu z klepki. Udział bierze dwóch graczy, ale statystyki podnoszą się tylko strzelcowi. **Stamina**, **Shot acc.** (celność strzału) i **Power** (siła strzału).
Dribbling – bieganie pomiędzy słupkami... Nudne jak cholera. Podnosi: **Stamina**, **Dribble acc.** (precyzja dryblingu). **Dribble sp.** (szybkość dryblingu).
Long Pass – proste, trzeba trafić piłeczką w cel. Podnosi się: **Stamina**, **L-Pass acc.** (celność podań górnych), **L-Pass sp.** (prędkość podań górnych).
Free kick (shoot) – równie proste, jak powyższe, a mur to chyba dla żartu stoi. Podnosi: **Stamina**, **FK acc.** (celność strzałów z wolnych).

Trening działa na każdego gracza, ale nie na każdego równie skutecznie. Jest to uwarunkowane możliwościami rozwoju każdego gracza przedstawionymi na wykresie w **Development sheet** (niebieska to obecny poziom, a czerwona to potencjalny poziom umiejętności piłkarza). Niestety, krzywa wzrostu nie zawsze jest identyczna. Czasami młody gracz rozwija się wspaniale, a czasami dość szybko zatrzymuje się w rozwoju i nie do końca spełnia pokładane w nim nadzieję. Nie wiem niestety, od czego to zależy – niekiedy ten sam zawodnik błyskawicznie osiąga poziom nawet wyższy niż jego możliwości na to wskazują, a czasami nie daje rady wskoczyć powyżej cienkiej czerwonej linii. Z kolei pod koniec kariery krzywa wzrostu zaczyna opadać i gracze najczęściej dość szybko tracą umiejętności, choć właśnie treningami w przerwie między sezonami można ten spadek zahamować. Niewątpliwą wadą tych treningów jest to, że zabierają mnóstwo czasu i wymagają anielskiej wręcz cierpliwości.
Poniżej macie listę młodych zawodników o wysokim potencjale, którzy powinni po pewnym czasie przebić gwiazdy w stylu Henry'ego czy Zidane'a. Niektórych z nich można kupić naprawdę tanio, ale na ich rozwój trzeba będzie poczekać przynajmniej dwa sezony. Inni są dość drodzy, ale od razu mogą wskoczyć do pierwszego jedenastki.

Bramkarze:
Lewis (Norwich City)
Hildebrand (VfB Stuttgart)

Boczni obrońcy:
Glen Johnson (Chelsea)
Dagaka (prawdziwe imię Kaebi – Iran)
Clichy (Arsenal)

Środkowi obrońcy:
Kompany (Anderlecht)
Pique (Manchester Utd.)
Contrearas (Chile)
Bordon (Schalke 04)

Boczni pomocnicy:
Questesmo (Quaresma – FC Porto)
Ben Arfa (Olympique Lyon)
Lee Chun Soo (Real Sociedad)

Środkowi pomocnicy:
Iniesta (Barcelona)
Fabregas (Cesc – Arsenal)
Sneijder (Ajax Amsterdam)
Muntari (Udinese)
Milner (Newcastle)
Emre (Inter Mediolan)

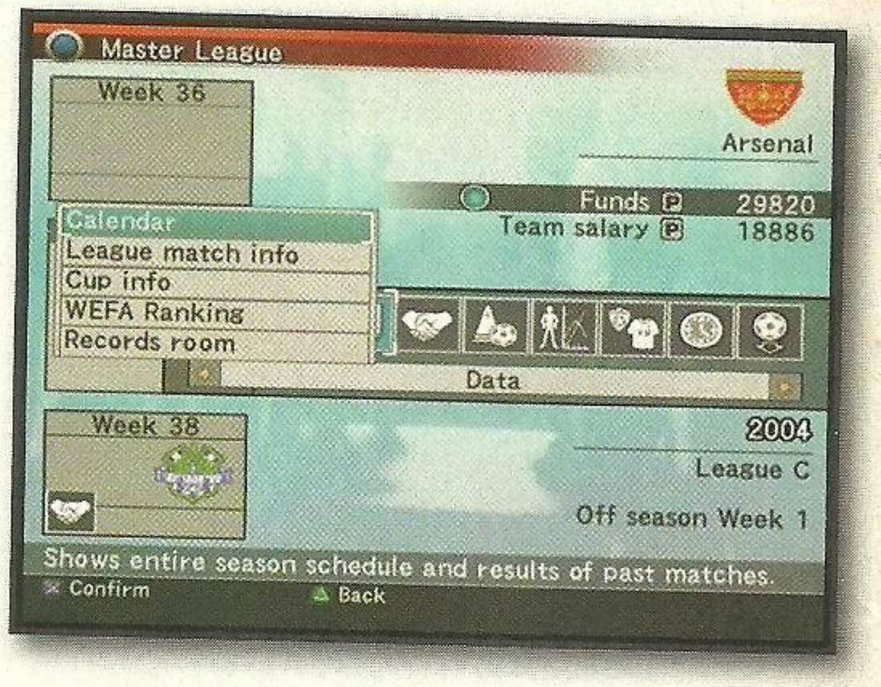
Ofensywni pomocnicy:
Pienaar (Ajax Amsterdam)
D'Alessandro (VfL Wolsburg)
Diego (FC Porto)
Baumjohann (Schalke 04)

Skrzydłowi:
Reyes (Arsenal)

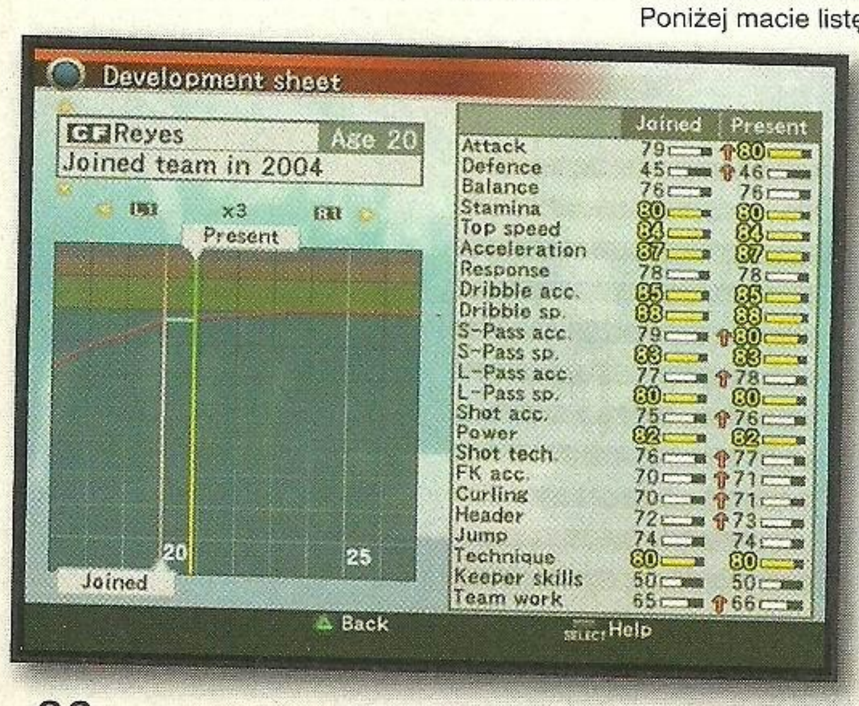
Napastnicy:
Cardozo (Boca Juniors)
Wagner (Lokomotiv Moskwa)
Vonlanthen (PSV)
Martins (Inter Mediolan)
Giussepe Rossi (Manchester United)
Rooney (Everton)
Messi (Barcelona)
Rakhmane Barry (Olympique Marsylia)
Defoe (Tottenham)
Cissé (Liverpool)
Amo (Adu – ukryty zawodnik)
Raddinha (Robinho – ukryty zawodnik)

OK, zawodnicy wybrani, ale jak ich do naszego klubu ściągnąć? Powiem jedno – łatwo nie będzie, bo na początku naszej drogi w ML punktów jest bardzo mało, a zawodnicy w większości są dość drodzy. Jest na to sposób – zamiast kupować zawodników za same punkty trzeba dokonywać wymian z dopłatą. Ale zacznę może od początku. W okresie transferowym po wybraniu zawodnika w jednym z menusów w zakładce **Negotiations** mamy możliwość od góry:
Apply for transfer negotiations – transfer za gotówkę
Apply for loan negotiations (nie zawsze możliwe) – wypożyczenie zawodnika
Open trade negotiations – transfer zamienny

Są jeszcze opcje **Compare** i **Add to List**, pierwszą możemy porównać zawodnika z jakimś innym graczem, a druga to dodanie gracza do naszej listy życzeń. Polecam dość częste używanie tej ostatniej opcji – wrzucam tam każdego gracza, jaki wpadnie mi w oko. Na początku interesują nas głównie transfery zamienne – radzę pozbywać się zawodników



rezerwowych i wymieniać na piłkarzy grających na takich samych lub zbliżonych pozycjach. W ten sposób dość szybko zbudujecie sobie mocną pierwszą jedenastkę z graczy nowych, a ci co na początku grali w pierwszym składzie staną się solidnymi rezerwowymi. Na początku warto jest kupić dobrego bramkarza i obrońcę, bo dwóch zawodników z defaultowego składu „łamag" kończy karierę po pierwszym sezonie. A także napastnika, bo ci nie potrafią do pustej bramki trafić...
Ale do rzeczy – po wybraniu opcji **Open trade...** należy wybrać zawodnika, którego chcemy zamienić, a następnie określić warunki: **Contract years** to raczej oczywiste, **Transfer** to punkty, które wydamy na przejście gracza do naszego klubu – najlepiej zawsze podwyższyć (i to o sporo) ich początkową liczbę, ale czasami udaje się coś wytargować, a nawet kupić coś okazyjnie. **Salary** to roczna pensja zawodnika, wypłacana pod koniec przerwy międzysezonowej. Po zatwierdzeniu transferu (**Apply**) należy poczekać do następnej sesji i przekonać się jaki jest rezultat. Najczęściej jest niepozytywny, ale czasami w najmniej spodziewanych momentach udaje się gracza „wyjąć". Aha, jeżeli nie jesteście pewni czy Wasz ostatni nabytek nie spowoduje zachwiania budżetu to po zatwierdzeniu warunków wejdźcie w **Negotiations** -> **Expected earnings** gdzie wszystko jest ładnie pokazane.
Niestety – przynajmniej na początku naszej kariery w ML niewielu dobrych graczy będzie chciało grać w drużynie, która niczego jeszcze nie osiągnęła i w rankingu WEFA zajmuje jedno z ostatnich miejsc. Między innymi dlatego warto sięgać po młodych zdolnych oraz średniaków i wyrobników. Dopiero gdy coś osiągniemy zechcą do nas przyjść prawdziwe gwiazdy, ale jeżeli dobrze wyszkolicie sobie młodzików, może się okazać, że gwiazdorzy wcale nie są już potrzebni.
Możemy też oczywiście zwalniać zawodników w **My Team** – wystarczy zaznaczyć gracza i można go natychmiast wywalić (**Relase**) lub wystawić na listę transferową (**Enter team player...**), ale prawdę mówiąc rzadko kiedy ktoś się po nich zgłasza. Chociaż... Po wystawieniu na listę transferową młodego i perspektywicznego gracza, który nie mieści się w pierwszym składzie naszej ekipy możemy liczyć na to, że po powrocie z wypożyczenia będzie miał na tyle rozwinięte statsy, że warto będzie wpuścić go do pierwszego składu.
Treningi i transfery to podstawa sukcesów w ML, reszta zależy już tylko od Waszych umiejętności. Owocnych treningów i udanych łowów. ■ ■

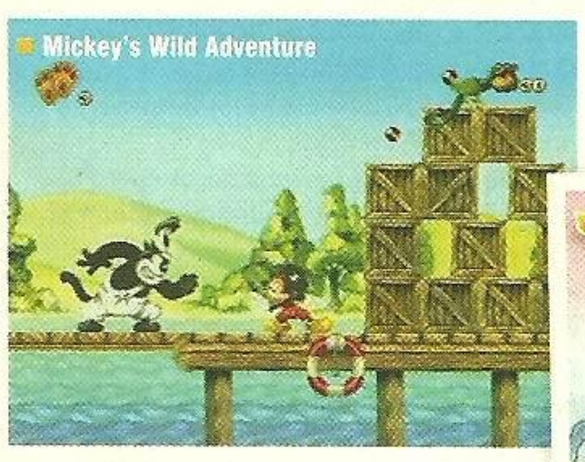


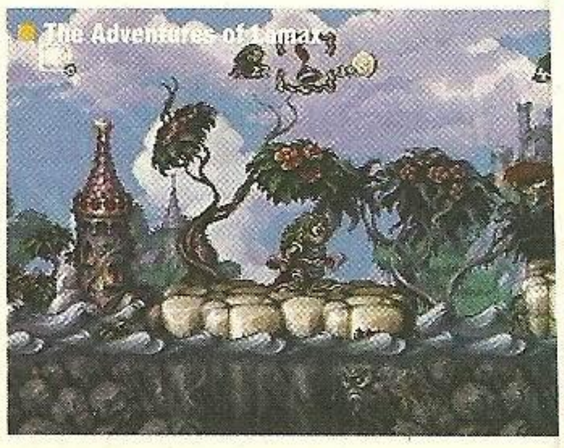
PS ONE ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one

Prowadząc jedną z tych potrzebnych dyskusji na temat wyższości gier oldschoolowych nad obecnymi, usłyszałem ciekawą teorię. Według niej gry 2D były lepsze od 3D, bo w stu procentach koncentrowały się na grywalności i nie mydliły nam oczu ślicznymi teksturami w miejscu, gdzie totalnie nie było nic do roboty. Opinia ta wydała mi się na tyle intrygująca, że postanowiłem wygrzebać z wora stare dwuwymiarowe platformówki na PS one. Jedno spojrzenie na ręcznie malowaną grafikę, trochę wspomnień i już wiem, o czym Wam dziś napiszę. [Matt]

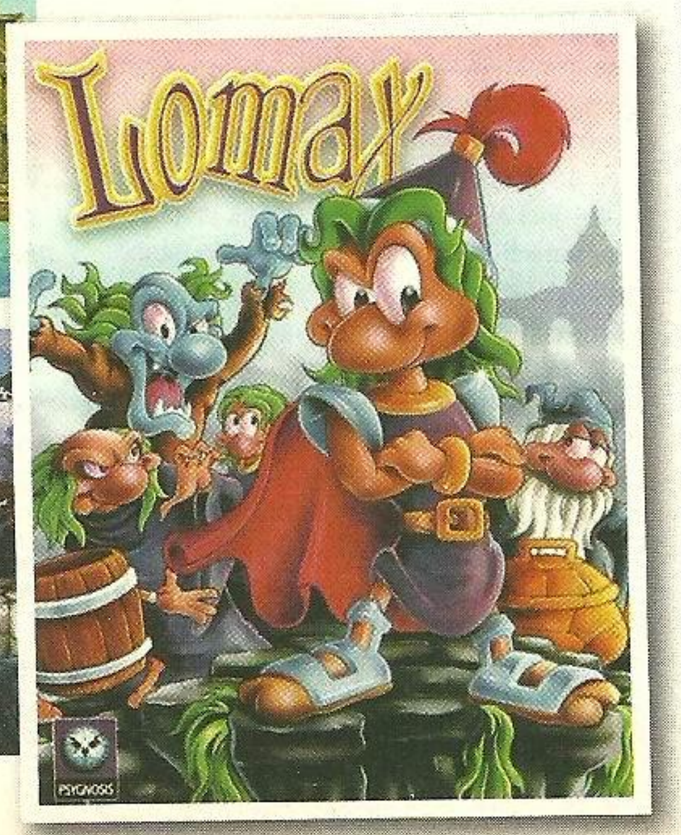
Scrollowane platformówki to ten gatunek gier, do którego starsi stażem gracze zawsze czują niezłamany sentyment. Dziś ręcznie malowane piksele zostały dosłownie starte z powierzchni ziemi, co nie do końca mi pasuje. Zwłaszcza, że jedną z najpiękniej wykonanych platformówek 2D był **Rayman**. Ray to istotka poskładana z sympatycznego łba, rękawiczek i butów, a pozbawiona kończyn, które spawałyby to w całość. Cóż, Rayman to francuski eksperyment (Ubisoft), więc nie ma się w zasadzie czemu dziwić. W grze na naszego malucha czeka łącznie sześćdziesiąt światów, a w miarę progresu, zbiera on coraz lepsze dopałki. Na początku kompletnie bezbronny, z czasem dozbraja się w użyteczne dodatki i upgrade'y zezwalające między innymi na bicie łapami i kręcenie uszami niczym śmigłem. W Raymanie ładne było wszystko – od głównego bohatera, poprzez ujmujące pastelowe światy, aż po pięćdziesiątkę zamieszkujących grę postaci. Rayman wypluty został na każdą możliwą platformę do gier, ale wersja z PSXa zrobiła na mnie najlepsze wrażenie. Górowała nad PeCetem ilością zastosowanych kolorów (ponad 65 tysięcy), a nad Jaguarem – jakością zastosowanego nośnika. To śliczny, ale i trudny momentami tytuł – nie na jeden i nie na trzy wieczory. Ręczę jednak, że polubicie się z Francuzikiem.





Dobrym pomysłem będzie rozejrzenie się za grą **Gex**. Zielony jaszczur to firmowa maskotka chłopaków z Crystal Dynamics (ekipa od Project: Snowblind!), a swój debiut zaliczył na konsolce 3DO. Gex okazał się na tyle dochodowym zwierzakiem, że na PSXową konwersję nie trzeba było długo czekać. Kiedy jaszczurka zawitała na szarej konsoli, z miejsca stała się moim ulubionym platformerkiem. Główny bohater to zielona pokraka z ostrymi pazurami, która całe dnie spędzała na oglądaniu telewizji. Do czasu. Ogromna łapa bardzo niedobrego Reza wyłania się z ekranu i wciąga Gexa w świat filmu. Aby wrócić do normalnego świata, gdzie jaszczurki w spokoju oglądają telewizję, nasz bohater musi zmierzyć się z pełną ofertą programową współczesnej TV. Czekają na niego światy utrzymane w konwencji horroru, bajki animowanej, filmów karate i przygodowych. Słowem – kupa bardzo fajnych etapów zaprojektowanych z pomysłem. Wyjątkowość Gexa leży w ostrych jak brzytwa pazurach, dzięki którym wspina się po ścianach i wczepia w ruchome platformy. Na każdym levelu znajdzie się sporo błyskotek do zabrania (złote pszczoły, małe telewizorki), a na końcu czekał będzie niezastąpiony przy takich okazjach boss. Płytka CD zmieściła śliczną jak na tamte czasy (1996) grafikę, sympatyczną muzyczkę i rewelacyjne komentarze Gexa. Jeśli brakuje Wam platformówek, podążajcie za zielonym jaszczurem.

Pamiętacie Lemmingi? Stado zielonowłosych straceńców budowało mosty, przełaziło przez gigantyczne przeszkody, a w ostateczności wszyscy jak jeden wysadzali się w powietrze. Mniejsza z tym. Psygnosis postanowiło uczynić jednego z zielonowłosych smyków bohaterem platformówki. Gotowa gra okazała się na tyle dobra, że zapragnąłem mieć ją na półce. Mowa o **The Adventures of Lomax**, dwuwymiarowej zręcznościówce, w której jako jedyny ocalały z porwania leming przebijamy się w prawo w pogoni za Edem. Ed to taki lokalny tyran, zgarniający w łapę każdego bezbronnego pokraka, jaki pałęta się po lesie. Ed uprowadził wszystkie lemingi, zaś Lomax rusza za nim w pościg. A droga krótka nie będzie, bo tak zupełnie przy okazji bohater przejdzie przez 40 odmiennych światów. Ogromne wrażenie zawsze robiły na mnie niezależnie przesuwające się tła (tak zwana paralaxa). Wprawne oko naliczy w tej grze blisko dziesięć odrębnie animowanych backgroundów! Bardzo przyjemna i estetyczna sprawa. Osiem lat temu platformówki były gorącym tematem i wychodziło ich całe dziesiątki. Lomax nie został przez to odpowiednio doceniony, ale dziś, kiedy 2D niemal wyginęło, z przyjemnością do niego wrócicie.



Teraz tak. Jeśli w wyżej opisywanych grach brakuje Wam strzelb, rakiet i mięsistych eksplozji, warto zainteresować się jedną z pierwszych platformówek, jakie zawitały na konsoli PlayStation. **Rapid Reload** to przerażająca opowieść o małym rudowłosym chłopaczku ze strzelbą w łapie, który biegnie w prawo i demontuje pociskami stada blaszanych pokrak. W stosownym czasie do tej gry przekonała mnie przede wszystkim przeogromna liczba eksplozji (powaga – na każdym kroku coś się rozpada w otoczeniu masy fajerwerków) i liczba dekoracji, które dało się wysadzić w powietrze! Bezimienny chłopaczek dysponował tak potworną siłą ognia, że palec praktycznie nigdy nie schodził ze spustu. Arsenał broni był imponujący (od strzelb, po mega-hiper-ojej-lasery i samonaprowadzające się rakiety), a całość obrazu uzupełniała grafika tętniąca milionami kolorów. Grając w Rapid Reload (w USA znanej jako Gunheaven) nie musicie być nawet posiadaczami kart pamięci, gdyż gry w żaden sposób nie da się zapisać. Nie ma nawet kodów. Zwyczajnie – za każdym razem musicie się bawić od samego początku, aż do momentu, gdy zabraknie cierpliwości. Na szczęście mamy tu nieskończoną liczbę kontynuacji. To, czego mi zabrakło, to możliwość rozbijania się dwiema postaciami jednocześnie. Dwóch graczy w gigantycznym pogromie blaszanych stworów. Wówczas tytuł byłby tak dobry, jak nieśmiertelna Contra. A nie był. Lecimy dalej.

Pamiętacie czasy, gdy z zabawką w ręku śledziliście kolejne odcinki myszki Miki? Maskotka Disneya niepodzielnie władała rynkiem amerykańskich seriali animowanych, aż do momentu ekspansji japońskiego anime i wszystkich tych renderowanych komedii pokroju Shreka i Nemo. Mysz doczekała się całej masy śmiesznych przygód, a gra **Mickey's Wild Adventure** była świetnym produktem opartym na jej popularności. Lekka i przyjemna platformóweczka już na starcie witała się z graczami śliczną, nieco rozmytą grafiką oraz wzorowo animowanymi postaciami. Gryzoń non stop zasuwał przed siebie radośnie machając łapami, podmieniając się czasami ze swoim wiernym Pluto. Ta gra to istna encyklopedia, dzięki której poznacie Mickey'a podczas wszystkich etapów jego życia. Ciekawostką jest fakt, że tła towarzyszące początkowi przygody są czarno białe (mysza debiutowała przecież w dwukolorowych bajkach), następne zaś nabierają coraz żywszych barw. Pudło z Mickey's Wild Adventure zawierało niegdyś jeszcze jeden, bonusowy kompakt, na którym usłyszeć można było mysie, hip hopowe aranżacje znanych wówczas przebojów. Jako całość, gra wywarła na mnie świetne wrażenie, głównie dzięki kilku fajnym łamigłówkom, urozmaicającym przeprawę. Polecam jak diabli! W tym miesiącu to wszystko. W przyszłym oblatamy futurystyczne wyścigi. Ale jeśli usłyszę w międzyczasie coś o wyższości prawdziwych symulatorów lotu nad beztroskimi strzelankami, to wzniesiemy się w przestworza. Siła wyższa. ■■

HEART OF DARKNESS

Oto jedna z tych gier, które producent zapowiada całymi latami, a one w jakiś niewyjaśniony sposób nie potrafią ujrzeć światła dziennego. Premiera Heart of Darkness odwlekana była bodajże przez pięć kolejnych lat, a na półki sklepowe spadła ostatecznie w roku 1998. Najlepsze było chyba całe to czekanie, podburzane przez developera kosmicznej jakości screenshotami. Fakt, gra na starcie powaliła wszystkich swą 32-bitową jakością, problem w tym, że nikt już na nią nie czekał.

Heart of Darkness opowiada historię małego chłopca imieniem Andy, któremu w niewyjaśnionych okolicznościach znika gdzieś pies. Whiskey, pociecha naszego bohatera, porwany został w rzeczywistości do świata tak pięknego i mrocznego, że sam Steven Spielberg chciałby go opracować. Ale nie potrafił. Przygoda Andrzejka to coś, czego w świecie platformówek jeszcze nie było. Pomijam już nawet artystyczne, niemal ekscentryczne światy zaprojektowane na potężnych stacjach graficznych Silicon Graphics. Żadna z łamigłówek nie miała prawa się powtórzyć, zaś bohater na swojej drodze napotykał zarówno przyjaciół pomocnych w dalszej wyprawie, jak i przeciwników, których likwidował z elektrycznej fuzji. Problem z grą był taki, że drastycznie karała za popełnione błędy. Jeden nierozważny ruch i obserwujemy animację morderstwa. Masę ludzi potrafiło to z czasem doprowadzić do furii, a momentami skrzywdziło też mnie. Ta gra to żywe obrazy, ruchome dzieła sztuki i przechadzający się w tym wszystkim Andy. Momentalnie przypadła mi do gustu i mam nadzieję, że z Wami będzie podobnie. I jeśli tylko udzielą Wam się klimaty przygodowe, polecam sprawdzić jeszcze Abe's Oddysee i Abe's Exoddus kładące większy nacisk na myślenie i kombinowanie, mniejszy zaś na wesołe zbieranie klejnotów i skakanie po platformach. Sława Oddworld Inhabitants nie wzięła się znikąd!

Taką zimę to my mamy kurka w poważaniu... Zero śniegu, zero bałwanów, co się dzieje z tym klimatem? Do kitu... A w neonie przede wszystkim wizyta u Guerrillasów, a na deserek trzy felietony. Aha - w następnym numerze mała rewolucja w tym dziale. Expect the unexpected...
[gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

CZY CHCEMY REALISTYCZNYCH GIER?

Po niedawnej lekturze kilku tytułów zauważyłem, że wielu twórców gier stara się osiągnąć maksymalny realizm. Wielu czytelników z pewnością zechce pogratulować mi spostrzegawczości, ale postaram się szybko przedstawić mój tok rozumowania.

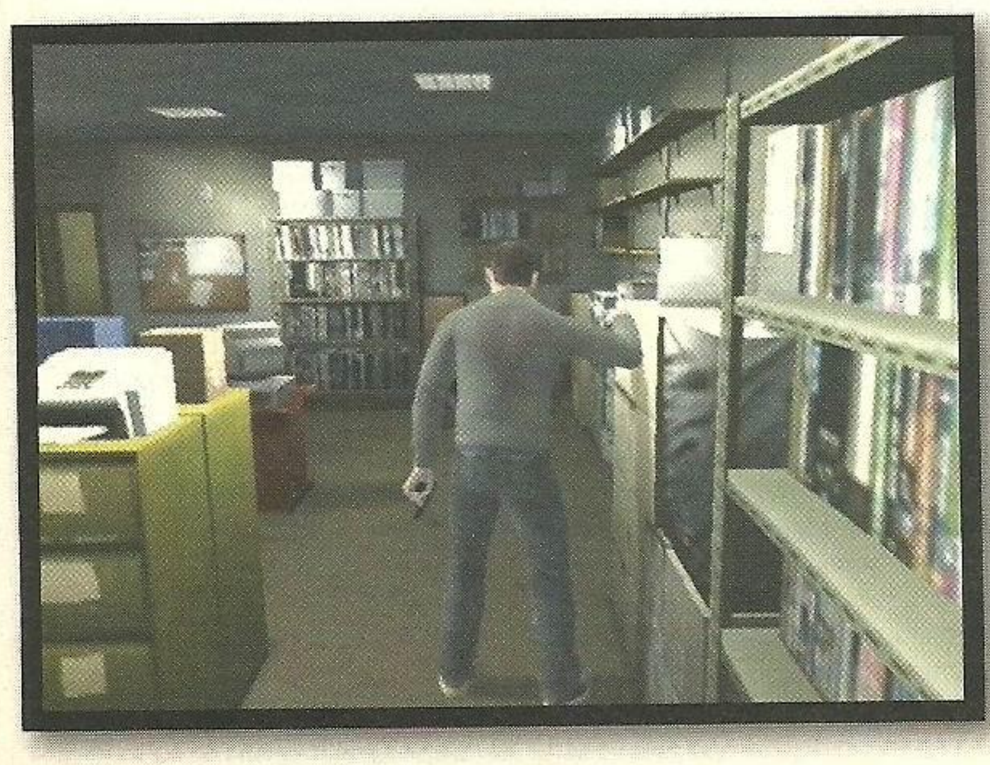
Nie chcę zagłębiać się w temat gier działających w oparciu o nanomaszyny, czyli takich, jakie przedstawił Bogas w swoim tekście ,,Śnij i Graj". Zajmę się tematem obejmującym ,,klasyczne" konsole podłączane do telewizorów i pozwalające kierować poczynaniami naszego bohatera za pomocą kolorowych przycisków na padzie (choć pewne zmiany stara się wprowadzić Eye Toy, no oprócz tego istnieją jeszcze kierownice, maty do tańczenia itp. ale nie w tym rzecz). Mam zamiar rozpatrzyć pewne problemy, przed którymi staną developerzy mając do dyspozycji coraz większą moc obliczeniową. Chodzi mi o czasy nie tak odległe, kiedy nikt nie będzie się usprawiedliwiał zbyt słabym sprzętem. Rozpatrzę możliwe kierunki rozwoju samej fizyki przyszłych gier mając na uwadze prawdopodobnie nadchodzącą falę realizmu. Niczym odkrywczym jest stwierdzenie, że wraz z postępem gry stają się coraz ładniejsze, widać bogate tekstury, mnóstwo polygonów. Dążą tym samym do fotorealizmu. No, może poza kolorowymi platformówkami/przygodówkami, których urok drzemie między innymi właśnie w takiej oprawie. Wiadome jest także, że w parze z coraz lepszą oprawą idą zmiany w samym systemie rozgrywki. Krótki przykład: mamy zupełnie rozpikselowane jak na dzisiejsze czasy GTA 1. Wtedy to była rewolucja: miasto, ludziki, samochody i gangsterskie misje do wykonania. Potem GTA 2 : poprawiono to i owo, a następnie niesamowite GTA 3, które pojawiło się w trójwymiarze. Zmieniła się nie tylko grafika. Wprowadzono kilka patentów ,,urealistyczniających" rozgrywkę. Wynikło to ze znacznie większych możliwości danych przez nową konsolę i prawdopodobnie z inwencji (ograniczonej jak sugerował Qoora) twórców. Bohater po chwili sprintu zwalniał, samochody mogły dachować i w przeciwieństwie do Drivera 2 na PSX'a (bo nie wiem, jak jest z nowym) można było wyczołgać się z przewróconego pojazdu. Coraz nowsze i realistyczniejsze rozwiązania towarzyszą rozwojowi technologicznemu. Jednak po lekturze The Getaway zacząłem się zastanawiać, w którym kierunku podążą developerzy w niezauważalnej dotychczas „manii realizmu". Czas na kilka przemyśleń. Mam nadzieję, że Was nie znudzę.

Na początek gry z udziałem ludzi. We wspomnianym The Getaway realizm w konsolowych grach 128 bitowej ery osiągnął wręcz swoje apogeum. Mark niesie tylko dwa pistolety lub jedną solidniejszą giwerę, po kilku trafieniach krwawi, kuleje, jęczy. Nie ma kolorowych apteczek porozrzucanych po kątach ani niewidzialnych, ogromnych kieszeni na wyrzutnie rakiet. Autorzy w obawie przed zaproponowaniem zbyt wyśrubowanego poziomu trudności wkomponowali możliwość odzyskania straconej energii poprzez oparcie się o ścianę. Ogólnie gra mi się podobała, ale na dłuższą metę stawała się poprzez te rozwiązania, męcząca, jakby przymulająca. Przynajmniej w moim odczuciu. A co się stanie jeśli już na kolejnej generacji konsol Team Soho posunie się jeszcze dalej? W końcu człowiek przeszyty trzema kulami nie odzyska pełni sił po 10 sekundach odpoczynku. Czyli w trzeciej części wywalamy ,,stanie przy ścianie", aby zwiększyć realizm. A może niech następca Hammonda padnie po jednym lub dwóch strzałach, kiedy pierwszy trafi w rękę albo nogę. No a postrzeloną kończyną nie można ruszać (chyba mnie osobiście jeszcze nikt nie postrzelił). Czyli nie możemy z krwawiącą ręką strzelać z kałacha, jedynie z pistoletu lub w przypadku rannej nogi poruszamy się niczym inwalida. Podobny mechanizm odnośnie ran postrzałowych widzieliśmy w MGS 2 zmuszając strażników do oddania Dog Tagów. Otóż biedak nie mógł trzymać w górze przeszytej kulą ręki ponieważ drżała ona i krwawiła. Dodam, że kiedy pierwszy raz to zobaczyłem, byłem dogłębnie poruszony. I tutaj zahaczyłem nieco o temat forum ,,Wyrzuty sumienia". Co się stanie kiedy złożony proces umierania i cierpienia z tym związanego zostanie w pełni oddany w grze video? Czy będziemy chcieli w takie coś grać? I czy niektóre gry nie stracą swojego charakteru poprzez sugestywne oddanie cierpienia bohaterów podczas rozgrywki? Rozpatrzmy przypadek Final Fantasy X . Podczas rutynowej walki z potworkami nasza drużyna po otrzymaniu batów zaczyna opadać z sił, poszczególne osoby zaczynają się słaniać i w końcu padają (mdleją?). Dlaczego wybierając opcję ,,Escape" niedobitki zostawiają pokonaną Yunę na pastwę losu? Czy nie lepiej byłoby wprowadzić animację, w której chociażby postawny Auron bierze dziewczynę na ramię i dopiero wtedy ucieka?

A co z przeróżnymi czarami? Czy Tidus nie powinien mieć po przyjęciu solidnej Firagi spalonego ubrania, włosów i okropnych poparzeń? Czy należy umieścić takie rozwiązanie w dajmy na to XV części? Wyobraźcie sobie Yunę po ataku tygrysopodobnego stwora. Stoi sobie radośnie na polu bitwy i straciła jedynie 200 hp o czym informuje nas licznik w dole ekranu. A co powiecie na realistyczne spojrzenie na sprawę: nasza summonerka ma poszarpane ubranie, strasznie krwawi, rany wyglądają okropnie. I do końca gry jest oszpecona, zupełnie jak Eileen z SH4. No i dzięki nadmiernemu ,,urealistycznienu" Final z lekką oprawą i smutną fabułą przerodził się niemal w coś na kształt brutalnego survival horroru, takiego jak właśnie seria Cichego Wzgórza. Co ciekawego można powiedzieć na temat bijatyk? Też nieco pogdybam. Na temat realistycznych ruchów postaci rozpisał się nieco Dagon w 63 nr Neo+. Ja rozpatrzę nieco inny problem biorąc pod uwagę Bloody Roar, Mortal Kombat, czy po prostu ogólnie mordobicia, gdzie zadaje się zarówno rany cięte, jak i klasyczne obrażenia. Nigdy nie wydało się Wam nienaturalne kiedy postać po kilku cięciach mieczem normalnie walczy dalej? Gdzie są krwawiące rany? A co z wszelkimi złamaniami ze skręceniem karku na czele? Nie będę się powtarzał, ale czy w przyszłości nie należy tych problemów rozwiązać? Może lepiej nie? Niech zostanie tak, jak jest? Jeszcze pomyślmy o grach, w których w nasze ręce oddana jest jakaś maszyna. Przykładów można mnożyć w nieskończoność, więc przedstawię wizję racera, w którym potencjalni developerzy posunęli się za daleko. Wiele kroków w celu urealistycznienia zabawy popełniło Polyphony wprowadzając kupowanie samochodów, tuning i możliwość własnej konfiguracji ustawień bolidu. Doszły do tego nieśmiałe detale, które wkrótce mogą doprowadzić do paranoi. Chodzi mi tu o takie bzdety jak wymiana oleju czy mycie samochodu. Lepiej, żeby nikt nie wpadł na inne pomysły. Napełnianie baku przed każdym wyścigiem (oczywiście kilka rodzajów benzyny), to samo z olejem (syntetyczny czy półsyntetyczny), uzupełnianie ciśnienia w oponach, wymiana płynu do spryskiwaczy i tak dalej. Minęło już dobre dwadzieścia minut, a my jeszcze nie startujemy, ponieważ przydzielamy zadania ekipie serwisowej, w razie odwiedzin w pitstopie. Po starcie strasznie się męczymy z 400 konnym potworem – na pierwszym okrążeniu uderzyliśmy w inny pojazd i przedni spojler został całkowicie urwany. W końcu zmagając się z niestabilną furą przejeżdżamy przez krawężnik, o który nisko zawieszony bolid ociera się podwoziem, przez co staje w płomieniach (przebity bak plus iskry) i z całym impetem uderza w pobliska bandę. Samochód skasowany, pieniądze przeznaczone na kupno i tuning stracone, ale to nieważne, bowiem kierowca nie przeżył wypadku i nic nie obchodzi nas realistyczna animacja pokazująca interweniujących strażaków i sanitariuszy, bo mamy Game Over. Paranoja? Dokładnie.

Teraz każdy z Czytelników może samemu odpowiedzieć sobie na pytanie ,,czy chce realistycznych gier ?". Moja odpowiedź bowiem brzmi: jak najbardziej! Zdziwieni? Istnieją pewne granice, które będziemy musieli prawdopodobnie w przyszłości samemu wyznaczyć, dając znać twórcom gier co nam się podoba, a co nie. Chociażby przez maile albo najzwyczajniej w świecie wyniki sprzedaży. Bo nie wiadomo, czy przy okazji next genów czy next-next genów developerzy nie będą się zastanawiać co w grze umieścić, a co lepiej sobie odpuścić. Oczywiście nie wszystkie gry muszą być realistyczne, warto pograć chociażby w Burnouta 3, ale niektóre slogany, takie jak ,,The Real Driving Simulator" wręcz do tego zobowiązują. Chyba, że chciwi developerzy będą nam serwować nic nie wnoszące, odgrzewane kotlety, czego sobie i wam serdecznie NIE życzę.

Misturugi ■ ■



U W I E L B I A S Z

ZOMBIE?

Jaki wyraz najbardziej kojarzy się z tytułem **Resident Evil**?
Zombie. Bez wątpienia „zombie" lub „horror"
A co jeśli napiszę, iż kolejny - czwarty już - Resident obejdzie
się bez zombiaków? Czy będzie jak ryba bez wody, jak harcerz bez mapy?
Wręcz przeciwnie, gdyż pozostało jeszcze drugie słowo:

"HORROR"

Gry.Imro - **Resident Evil 4** - Zapowiedź

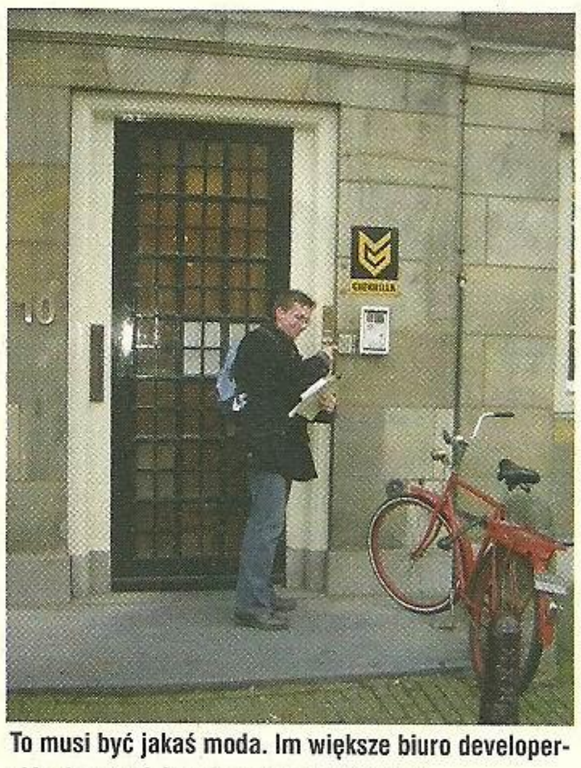
IMRO

RZECZYWISTOŚĆ GRACZA

WWW.GRY.IMRO.PL

Z KAMERĄ WŚRÓD GUERRILLAS

W sercu wiecznie zatłoczonego i niezmiennie pięknego Amsterdamu mieści się studio, które opracowało jedną z najlepszych strzelanin fpp na PlayStation 2. Jeszcze cztery lata temu w skład tego zespołu wchodziło zaledwie sześć osób i znany był on światu pod nazwą Lost Boys. Ekipa w pocie czoła pracowała wówczas nad nie mówiącym nic nikomu projektem Kin.



To musi być jakaś moda. Im większe biuro developerskie, tym mniejsze logo nad domofonem.

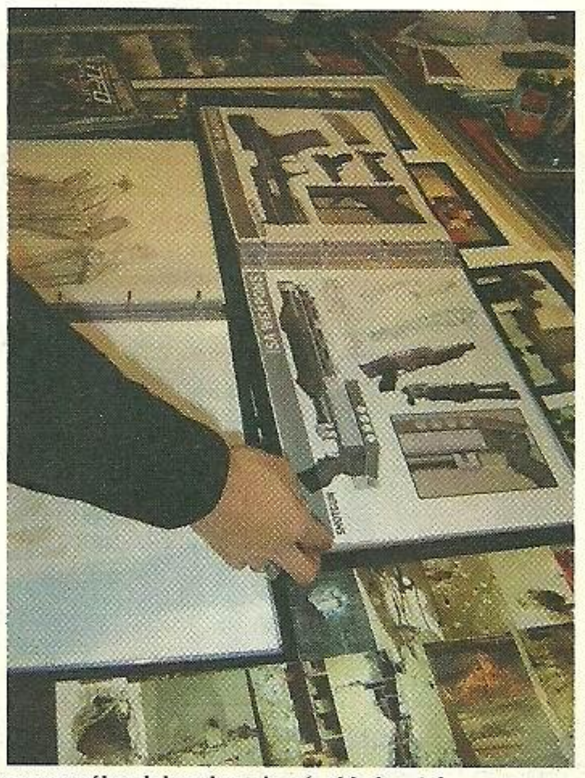
Dziesiątki komputerów i setki poprzypinanych do ścian szkiców. Guerrilla Studio nie mogło wyglądać inaczej.

W roku 2003 tytuł ten robił jednak na tyle imponujące wrażenie, że zainteresowało się nim Sony. Gigantyczna korporacja wciągnęła grupkę programistów pod swoje skrzydła i od tej pory zmieniły się dwie zasadnicze sprawy. Lost Boys przemianowane zostało na Guerrilla Games, zaś Kin przekształciło się w Killzone. Od czterech lat „Gorylki" rosną w siłę, zaś ekipa dłubiąca przy Killzone poszerzyła się z sześciu osób do sześćdziesięciu. Pewnego zimowego dnia udało mi się zapukać do ich drzwi, a to, co zobaczyłem po wgramoleniu się do środka, zrobiło na mnie przeogromne wrażenie. Guerrilla Games jest tak liczne, że po przywitaniu połowy z nich, pomieszały mi się wszystkie te hiszpańsko-niemiecko-amerykańskie imiona i raczej ich już sobie nie przypomnę. Udało mi się jednak dotrzeć do kluczowych dla Killzone postaci i zamienić z nimi kilka dłuższych zdań. Zdziwilibyście się, jak wielcy pasjonaci zasilają szeregi „Gorylków" i jak to wszystko się rozkręcało. Ja byłem w każdym razie w szoku.

Moja pielgrzymka po studiu Guerrilla zaczęła się od Roya Postmy, głównego szefa do spraw wizualiżacji. To Roy zaprojektował wszystkie dwadzieścia pięć rodzajów broni, to on nadał ostateczny wygląd Helghastom i to właśnie on odpowiada za design poziomów w grze. „Wszystkie bronie zaprojektowałem od podstaw sam i kocham je jak własne dzieci" – powiedział Postma, a dla podkreślenia swych słów, co kilka minut wyciągał spod biurka kolejne teczki z własnoręcznymi projektami, rozkładał na stole i krótko omawiał. Co śmieszne, w albumie Roya widziałem projekty spluw i leveli, których nie udało mi się namierzyć w gotowej grze. Z wrodzoną ciekawością zapytałem więc, czy niewykorzystane modele znajdą się w sequelu. Cóż, Postma nie za bardzo mógł dzielić się takimi informacjami, a moje pytania zbywał szerokim uśmiechem. Czułem jednak, że sequel będzie, dlatego szybciutko wypunktowałem naszemu przyjacielowi, co w Killzone nie do końca mi zagrało. W razie czego pamiętajcie, komu zawdzięczać możliwość przejmowania wrogich pojazdów i mniejszą liniowość, okej?
Muszę jednak przyznać, że album z rysunkami Roya robił potworne wrażenie. Wyjaśniał między innymi fazy powstawania snajperki, granatnika, futurystycznego shotguna, czy spluwy Templara. Niektóre pukawki nigdy nie ujrzały światła dziennego, inne zaś pozostały na etapie planowania lufy. Kolejny dowód w sprawie sequela, nie uważacie?
Kończąc przeglądanie zeszytów naszego artysty, natrafiłem na pierwszy, czteroletni już projekt Helghasta. Widać po nim wyraźnie, że początkową inspiracją dla twórców byli przede wszystkim żołnierze radzieccy z maskami gazowymi na pyskach, w drugiej kolejności natomiast niemieccy antybohaterowie. Postma potwierdził, że Killzone projektowany był w klimatach twardej wojny, ciężkiej broni i ostrej amunicji. „Nie interesują mnie pistolety plazmowe" – powiedział autor – „świat w grze musi nawiązywać do realnego, stąd zniszczone fabryki, centra handlowe, dżungle, okopy oraz masa odwołań do światowych konfliktów". Aha, najlepsze jest to, że nawet nasz szeryf nie za bardzo wie, jak nazywają się poszczególne bronie w Killzone. Kiedy przeglądaliśmy wspólnie album z projektami, zwróciłem jego uwagę na „enplusowy" Likwidator! Postma chwilę pomyślał, po czym odparł, że to po prostu duży gnat z ogromną siłą ognia. Cóż, muszę jakoś żyć z tą odpowiedzią. Na koniec zapytałem jeszcze Roya, czy Killzone jest według niego grą dla wszystkich, a chodziło mi głównie o duży rozdźwięk pomiędzy ocenami wystawionymi tej grze przez recenzentów europejskich i amerykańskich. „Problem może tkwić w tym, że tak naprawdę były dwie wersje review" – odpowiada Postma – „wstyd przyznać, ale w wyniku takiej akcji, amerykańskie magazyny dostały wcześniej niedokończony kod, zaś wersja dla europejskich niewiele odbiegała już od oryginału".

Biorąc te słowa za odpowiedź szybciutko poszybowałem do innego pokoju, gdzie czekał już Remco Straatman – główny programista do spraw sztucznej inteligencji. Żałuję trochę, że ludzie mający wątpliwości co do skryptowanych zachowań Helghastów nie mogą ujrzeć w akcji programu liczącego inteligencję wroga. Wiecie, jak wygląda sztuczna inteligencja w programie Guerrillasów? To takie ogromne pole z naniesionymi paseczkami, pokazującymi główne i mniej prawdopodobne ścieżki, którymi zasuwał będzie zaalarmowany nieprzyjaciel, w zależności od jego kondycji i położenia względem gracza. Absolutnym mistrzostwem była demonstracja, w trakcie której szóstka żołnierzy ISA zaatakowała wirtualne obozowisko Helgan. Czarne charaktery komunikując się przez słuchawki, natychmiast dokonali rozdzielenia, po czym pochowali się za stabilnymi elementami. Rozpoczęła się długa wymiana ognia, którą wygrało napastliwe ISA.
Przy drugim podejściu zauważyłem jednak, że układ linii opisujących zachowania Helgan zmienił się i tym razem ustawili się już w nieco inny sposób. Ponownie dostali wycisk, ale teraz wycięli większą ilość wymoczków z ISA. Mogłem się tylko domyślać, co by było, gdyby Remco odpalił tę animację po raz dziesiąty, ale gonił mnie nieubłagany czas. Aha, nadal jesteśmy w niezłym szoku, że Killzone, pierwsza strzelanina firmowana przez Sony/Guerrillas jest taka trudna, a momentami wręcz hardkorowa. I to na poziomie „normal". Odpowiedzi na to dostałem dwie. Po pierwsze, nikt nie chciał leciutkiego shooterka na kilka minut. One ponoć nudzą się po kilku pierwszych planszach i wraca się do nich raczej sezonowo. Po drugie natomiast, trudny do obejścia Killzone nie tylko doskonale oddaje realia brutalnej wojny, ale w pełni też odpowiada ostatecznej wizji twórców.
Co jeszcze? Wiele osób zastanawia się, czy Killzone pisany był przede wszystkim jako gra dla samotnego gracza, czy większy nacisk kierowany był na sieciowy multiplayer. Remco odpowiedział, że „zarówno jeden, jak i drugi element potraktowany został identycznie. Online, zwłaszcza w Ameryce, jest teraz niezmiernie popularny, korzysta z niego masa osób i Killzone musiało sprostać ich wysokim oczekiwaniom". Czy sprostał? Tego nie wiem, ale osobiście bardzo przyjemnie wycinało mi się po sieci dziennikarzy z Czech, Niemiec i Anglii.

Ślicznie podziękowałem naszemu bohaterowi i ruszyłem schodami na poddasze. Tam, w specjalnie izolowanym pokoju, czekał już Joris



A oto i Roy Postma, szczegółowo przybliżający mi genezę poszczególnych broni, poziomów i jednostek w grze. Same projekty fuzji zajęły mu blisko trzy miesiące pracy.

Killzone party

25 listopada o godzinie 20 w klubie Cineac (ciągle jesteśmy w Amsterdamie) odbyła się huczna impreza promująca Killzone i podkreślająca tym samym europejską premierę tytułu. Mnóstwo jedzenia, picia, dobrej muzyki i hostess przebranych w militarne szmatki to oczywiście podstawa tego typu imprez. Ponadto na dziesięciu stanowiskach można było przetestować ukończony Killzone w systemie PAL, a w międzyczasie upolować ekipę Guerrillasów balujących gdzieś tam w tłumie. Cóż, nie miałem takiej potrzeby, gdyż kilka godzin wcześniej szalałem z dyktafonem i aparatem po ich głównej siedzibie.

Wśród dobrych znajomych udało mi się przyuważyć dwumetrowy manekin Helghasta, który prawdopodobnie przyjechał tu za mną prosto z PlayStation Experience. Nie powiem także złego słowa o doskonałej muzyce, o którą zadbał nie jeden, a kilku, zmieniających się co godzinkę didżejów. Mniej więcej w połowie balangi na środek sceny wyszedł organizator, ślicznie wszystkich przywitał, nagrodził brawami ciągle trzeźwych gorilasów, a następnie skomentował kilka przezabawnych filmików z procesu powstawania gry. Patrząc na takie widowisko, trzeba jednak stwierdzić, że ta gra jest ważna i Sony pokłada w niej spore nadzieje. Sama impreza wywołałaby znacznie lepsze wrażenie, gdyby oprócz mnie przyjechało na nią więcej ziomków mówiących po angielsku z polskim akcentem, ale rola obserwatora też była okej!

Zerknijcie pod telewizor. Ta grubiutka konsolka to w rzeczywistości PlayStation 2 Development Kit.

Joris de Man i jego kultowe studio dźwiękowe o równowartości domku jednorodzinnego z ogródkiem.

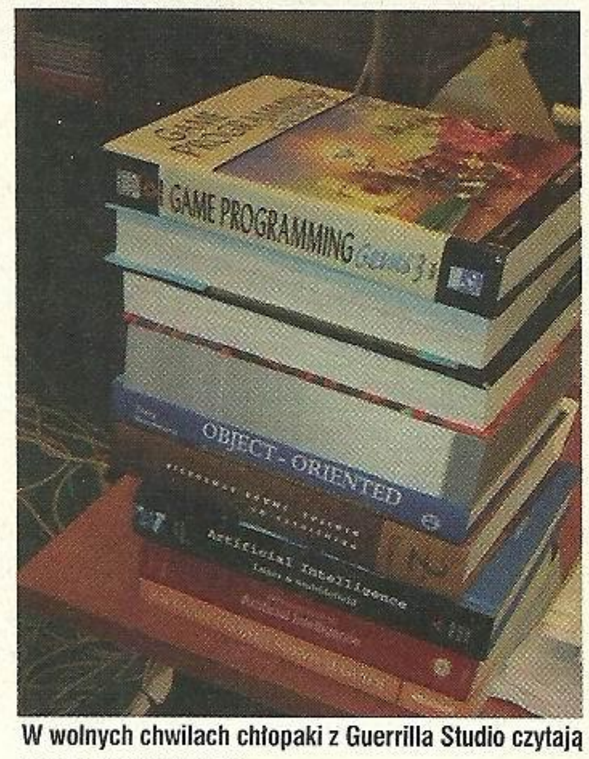
de Man – główny kompozytor (niezłe nazwisko, tak na marginesie). Wystarczył jeden rzut oka na wyposażenie jego studia dźwiękowego, aby de Man stał się moim guru. Natychmiast też zapytałem go o genezę głównych motywów muzycznych z gry. Oto, co powiedział: „Jeszcze w czasach, gdy nazywaliśmy się Lost Boys, czułem, że ten projekt będzie wielki i wymaga równie wzniosłej oprawy dźwiękowej. Nie chciałem taniego shitu, a uwierz mi, że znam pojęcie taniochy, bo i taką już w życiu robiłem. Po podjęciu szybkiej decyzji, spakowałem manatki, zapakowałem się w samolot i poleciałem wspólnie z praską orkiestrą tworzyć odpowiednie motywy". Ale na tym nie koniec. Po powrocie Joris poddał orkiestrowe brzmienia stosownym miksom i przekształceniom, w wyniku czego są teraz o wiele bardziej dynamiczne, szybsze, a momentami przebijają nawet dzieła Harry'ego Gregsona-Williamsa, kultowego kompozytora serii Metal Gear Solid i wielu filmów akcji.

Jak wspomniałem, ogromne wrażenie zrobiło na mnie studio dźwiękowe de Mana. Trzy monitory, siedem potężnych głośników, klawiatura tonowa i miliony przełączników do kombinowania z dźwiękami to marzenie każdego muzycznego maniaka. W tym studiu i przy takim nagłośnieniu, nawet włączona po raz setny muzyka z intra do Killzone robiła kolosalne wrażenie, a każdy przelatujący za plecami pocisk wywoływał autentyczne dreszcze. Uśmiałem się natomiast, gdy Joris wytłumaczył, skąd naprawdę biorą się odgłosy obijanych i mordowanych Helghastów. De Man bierze mikrofon, schodzi do programistów i pyta ich, jak się dziś czują. Wrzaski, chrząknięcia, trzaskanie po buzi i bulgoczący krwią przeciwnicy to nic innego, jak wyraz zmęczenia chłopaków programujących na co dzień Killzone'a. Praca naszego muzyka polega potem na odpowiednim dobieraniu dźwięków z ogromnej biblioteki sampli i podstawieniu ich do gry. Uwierzycie, że zwykłe walnięcie Helgana w krocze miało bodajże z osiem wersji? Nie miałem jednak sił, aby pytać, jak Joris uzyskiwał te efekty. Ach, no i jeszcze coś. Lista kompozycji w komputerze (czy też komputerach!) de Mana była imponująca. Każdy utwór budził cichy szacunek zarówno u mnie, jak i podróżującej ze mną ekipy.

Po udekorowaniu Neo Plusa autografem de Mana, pobiegłem schodami na sam dół, gdzie spokojnie czekał Jan-Bart van Beek, główny designer, od czterech lat aprobujący, bądź odrzucający w kąt wszystkie pomysły i wytwory Guerrilla Games. Pierwsze, czym ostudził mnie van Beek, to wiadomość, że w ukończonym Killzone fizyka nie jest liczona przez Havoc, a zupełnie inny, napisany przez Guerrilla program. Ale mniejsza z tym. Pokój, w którym natknąłem się na Jana okupowało jeszcze minimum dwudziestu programistów, a każdy robił swoją malutką część składającą się potem na ogromną całość. Van Beek zapoznał mnie z młodziutkim designerem dekoracji, który zajmuje się oblepianiem świata gry obiektami. Tylko od tego chłopaka zależy gdzie wetknie połamane drzewo, rozmaże krew, położy wrak samochodu, przyklei brudny plakat i pozostałe z setek obiektów.

„Zdziwisz się, ile jednocześnie obiektów będzie w stanie przeliczyć PlayStation 2" – rzucił mi na pożegnanie młody dekorator. Nie mniejsze wrażenie zrobiło na mnie stanowisko, gdzie pulchniutki programista tworzył i obrabiał komputerowe eksplozje. Specjalnie dla mnie, niedoszły pirotechnik otworzył katalog „Explo", z którego wysypała się setka najprzeróżniejszych odmian wybuchów. Eksplozje gęste, rzadkie, gigantyczne, małe, kolorowe, szare, z falą uderzeniową i bez – no wszystko tu było! Ponownie też stwierdziłem, że część z tych detonacji czeka na sequel... Sporą frajdę sprawiła mi wizyta przy stanowisku, gdzie programowano animację postaci. Tylko tu mogłem zobaczyć Helghasta-szeryfa operującego dwoma broniami naraz, a w chwilę później roześmianego Templara z bezzębną paszczą. W powietrzu tego budynku dosłownie czuć, że chłopaki świetnie się bawili, a Killzone powstawał w zwariowanej atmosferze. Na sam koniec zwęszyłem jeszcze PlayStation 2 Development Kit, a van Beek zademonstrował na nim, jak w Killzone manipuluje się klimatem stosując odpowiednie filtry. Podmieniając zabarwienie ekranu z brązowego na niebiesko białe, Jan szybciutko zamienił atmosferę gorącej wojny na arktyczną przygodę. Nawet nie wyobrażacie sobie ile siły tkwi w odpowiednich filtrach. W każdym razie – bardzo dużo.

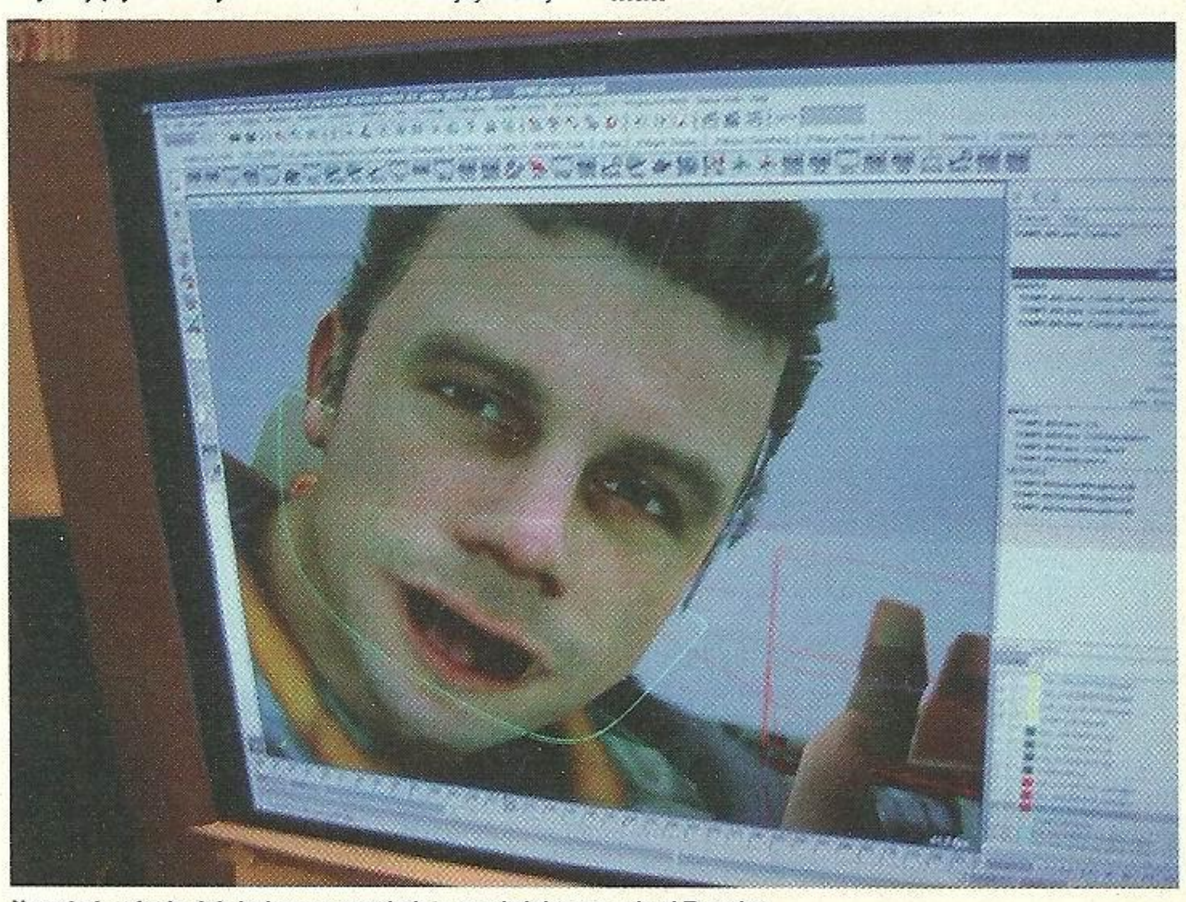
Moja wycieczka po Guerrilla Studio nie obyła się bez przewodnika, a w jego rolę wcielił się Alastair Burns, główny szef projektu nawijający z genialnym, szkockim akcentem. O swoim pochodzeniu dumnie przypominał nam zwłaszcza podczas Killzone Party, gdzie zjawił się w szkockim kilcie. Musicie wiedzieć, że Burns jest superwesołym człowieczkiem nikczemnego wzrostu, z pokaźnymi bakami a la Wolverine i strasznie szerokim uśmiechem. Jasne, nie wygląda na szefa, ale chce, czy nie, ma pod sobą van Beeka i całą resztę opisywanej wcześniej drużyny. Świetnie zorganizowany człowiek, trzymający te wszystkie sznurki w swojej małej łapce. Super było ich wszystkich poznać, a ponad wszystko zobaczyć, jak naprawdę wygląda dom Killzone'a. Potężny powerhouse, przesiąknięty absolutnym luzem i wiarą w powodzenie projektu.



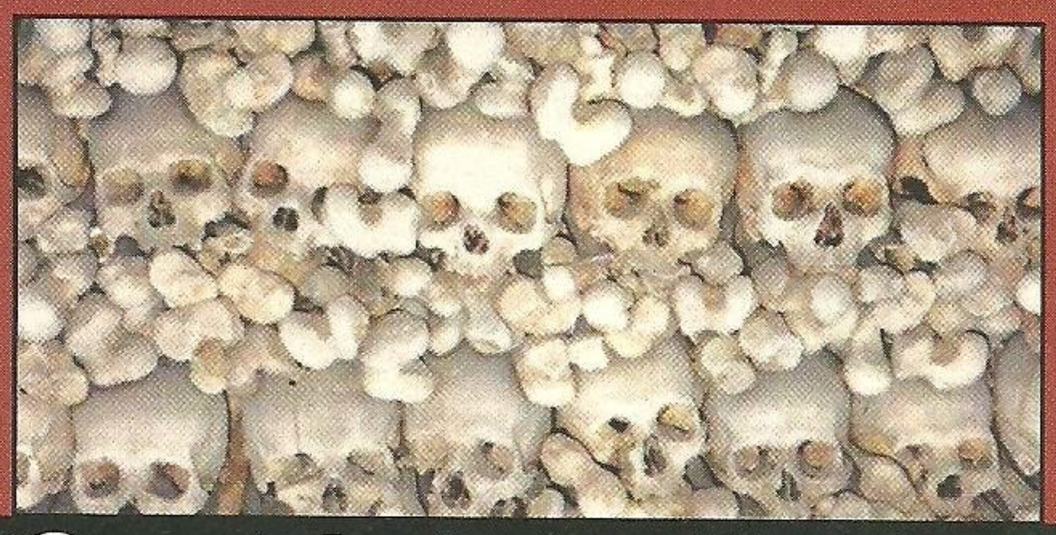
W wolnych chwilach chłopaki z Guerrilla Studio czytają trochę lekkiej lektury.

A na koniec akcent, który wyszedł mi zupełnie przypadkiem. Otóż pomimo ogromnego wysiłku, nie udało mi się zwrócić chłopakom długopisu, którym składali autografy. Jakimś sposobem na zawsze utknął w moim plecaku. Być może w kluczowej chwili ktoś będzie potrzebował czegoś do pisania, nie znajdzie mazaka tam, gdzie zwykle leżał, sprawa przyschnie, zabraknie jakiejś procedury i w ten sposób w Killzone 2 pojawi się karygodny błąd. W każdym razie, nie zrobiłem tego celowo!

Matt ■■



Nawet nie wiecie, jak śmieszne przedmioty pomieści teraz w buzi Templar.



Opowieści z Krypty

O joypadzie w mózgu, chorych i świętach.

Po trudach i znojach kończymy ten rok kolejnym sensacyjnym doniesieniem. Można już zupełnie uczciwie sterować kursorem komputera samymi tylko myślami. Nie trzeba dotykać joypada, nie trzeba nawet (co dotychczas było konieczne) dokonywać inwazji w organizm sterującego. Teraz po prostu przykłada mu się do głowy specjalny czepek i prosi o wykalibrowanie sprzętu. Jak wygląda kalibrowanie? Z grubsza prosi się kogoś, żeby pomyślał o kursorze robiącym kółka, a potem idącym w lewo i w prawo. Do góry oraz do dołu także. Komputer zapamiętuje, jaka konfiguracja fal mózgowych odpowiadała za ruch kursora i następnie, kiedy znów sobie pomyślimy o tym, żeby kursor zrobił kółko, on to zrobi. Skoro więc można zrobić kółko kursorem, to można i proste kierunki, prawda? A stąd już bardzo blisko do strzelanek czy wyścigów! Rzecz w tym, że komputer tak naprawdę nie wie, co myślimy. Wie tylko jaka konfiguracja fal mózgowych odpowiada za ruch w lewo kursora. Możemy sobie w tym czasie np. wyobrażać gołą babę i głupi komputer zapamięta to jako ruch w lewo. No i właśnie. Sęk właśnie w tym, że będziemy musieli za każdym razem myśleć „w lewo" w taki sam sposób. Ciekawe czy np. zdenerwowani nie myślimy „w lewo" inaczej, niż wtedy, kiedy jesteśmy spokojni i kalibrujemy sobie sterowanie. Prawdopodobnie tak jest. Stąd też trzeba się będzie nauczyć za każdym razem myśleć tak samo i to będzie leżało już po stronie gracza. Ci, którzy mieli zainstalowane głosowe rozpoznawanie komend w komputerze, wiedzą jak ono działa. Drobna chrypka i bywają problemy. Poza tym trudno takiemu programowi odróżnić dźwięki z naszego gardła od zlewających się z naszym głosem dźwięków tła (np. szczekającego psa). Podobnie może być z falami mózgowymi. Raz będziemy myśleli po prostu „w lewo", a raz „w lewo, do cholery!" i te nerwy mogą generować zakłócenia. Tak więc długa droga przed nami. Na jej końcu – pozwólmy sobie na chwilę marzenia – jest pewnie joypad w formie czapki (fale mózgowe mają wybitnie krótki zasięg) i gra bazująca na odruchach, czyli nawet nie na myślach „w lewo". Dlaczego? Kalkuluje się, że 95% myśli w ogóle nie trafia do naszej świadomości. Mamy dostęp tylko do 5%, które przecież wcale nie są słowami! Myślenie takie, że słyszę w głowie swój wewnętrzny głos zdarza się nam rzadko i raczej je wymuszamy. Mówimy sobie: „Przeanalizujmy. Ania ma fajne... nogi, ale Aśka pamiętała o moich urodzinach. Co się dla mnie bardziej liczy?" I wtedy proces myślowy tak naprawdę hamujemy. Mówienie sobie w głowie jest wolniejsze, niż myślenie skojarzeniami czy obrazami, jakiego zwykle doświadczamy. Mało tego. Ostatnie badania pokazują, że decyzje zapadają bez udziału świadomości. Że jeśli podczas gry w Soul Calibur 2 wybieramy kopnięcie, to decyzja ta albo trafia do naszej świadomości w tej samej chwili, w której to wykonamy, albo wcale. Macie swoje ulubione gry przecież i zastanówmy się teraz wspólnie ile razy myśleliście podczas gry: „teraz wcisnę lewo, a teraz prawo". Pewnie sporadycznie. Więc znowu problem. Bo – wracając do joypada w formie czepka – co innego pomyśleć sobie „idź w lewo", a co innego potem grać! To może być żmudna sprawa. Niektórzy uważają, że to ślepy zaułek kombinowania, bo przecież mamy już bardzo sprawne urządzenie, które potrafi odczytać doskonale wszystkie komunikaty mózgu. Podobne do siebie, niepodobne, zakłócane i proste. Są to, między innymi, nasze ręce. Sceptycy ci mówią tak: „Chcemy zrobić czepek do sterowania komputerem. Założyć coś na mózg, żeby przekazywało dane do komputera. Ale mamy już coś takiego przecież. Połączenia nerwowe z mózgu do ręki, a potem kabel joypada, to dokładnie to samo i już działa". Na to wszystko odzywają się milczący dotąd lekarze: „Ale u niektórych ręce nie działają". Tak właśnie prezentują się obecnie plotki o tym, jakoby Microsoft pracował nad kontrolerem sterowanym falami mózgowymi. Największym rynkiem na tego typu sprzęt jest medycyna. Pacjenci sparaliżowani i im podobni na pewno bardzo skorzystają z tego typu urządzeń i istnieje niemała szansa, że jeśli gdziekolwiek i ktokolwiek sfinansuje takie przedsięwzięcie, to głównie dla nich. Potem dopiero zacznie się używać tego typu sprzętu, najpierw niemrawo, spokojnie do prostych czynności, a potem coraz bardziej skomplikowanych. Nie wiadomo tylko, czy myśli o kierunkach nie będą zbyt podobne do siebie i nie będą się „czepkowi" myliły. Czy nie będzie lepiej kierunkom przypisać jakieś kategorie elementów z pamięci: pies, kwaśna cytryna, śnieg, mama – co będzie łatwiejsze do odróżnienia. Zobaczymy.

A ponieważ mamy koniec grudnia i wypada złożyć życzenia, składam. Po pierwsze, dużo spokoju. Jak się ma spokój, to ze wszystkim się zdąży. Po drugie, radochy z gier. Wiecie już, że czasem trudno bazować na ocenach z pisma. Gra oceniona słabo, a uwielbiamy w nią grać i nie wiadomo dlaczego. Radocha widać jest niezależna od jakości gry, a raczej od towarzystwa i naszych preferencji zabawowych. Po trzecie, pracowitości, bo grać byle jak, to potrafi każdy, ale grać (zwłaszcza na turniejach) z klasą, to trzeba już poćwiczyć. I po czwarte – wszystkim życzę – przyszłego roku, jako roku eksplozji rynku konsolowego w Polsce. Żeby gry schodziły, żeby ludzie się do nich przekonali, żeby każdy miał w domu konsolę i nie trzeba było tachać po znajomych całego sprzętu, a wystarczyło tylko wziąć swojego „szczęśliwego" joypada. Na zdrówko! Pomyślcie o nas ciepło w Sylwestra – my zawsze o Was myślimy.

[grabarz]

W sieci zła =)

Ostatnio gdzie się nie poruszę, dopada mnie i w swych splotach niewoli sieć. Straszna z niej zmora. W robocie sieć włada komputerami – nie ma jej, nie pracuję. Za sprawką sieci, nie wychodząc z domu, wydaję ostatnie grosze na zupełnie zbędne mi pierdoły („...kochanie, czy naprawdę potrzebne nam jeszcze jedno Atari?!").

Wredna sieć zastąpiła mi telewizję, mamiąc złudzeniem, że tu przynajmniej mam większą kontrolę nad wpychanymi do mego rozumku informacjami. Sieć cichaczem wkradła się nawet do świata moich ulubionych zabawek, ostatecznie burząc atmosferę radosnej, wideogrowej świętej pustelni, powstałą jeszcze w czasach Amigi, Police Questów i „Sensibla". Headset, Live, Network Adaptor, console MMORPG – czy ktokolwiek przy zdrowych zmysłach jeszcze pięć lat temu pomyślałby, że takie zjawiska staną się immanentnym składnikiem konsolowej rzeczywistości? Że terminy te zagoszczą na dobre w naszych słownikach? Co prawda z tym goszczeniem w fizycznym wymiarze jakby nieco gorzej – gdzieś tam się niby toto zadomowiło, ale chyba w jakichś zamorskich krainach, terra incognita, cyklopy tamój mieszkają i psy duże zęby mają – ale jednak. U nas zaś, jak to u nas, sami wiecie. Ostatnio mieliśmy, hehe, premierę Xboxa. Choć, zdaje się, idzie ku lepszemu.

W takich Stanach natomiast przeciętny pryszczaty nastolatek z Xboxem w living-roomie ma Live'a. I tnie w te Maddeny, All-Stary, czy inne bejzbole na potęgę. Sam, samiuteńki, na wygodnej kanapie z pizzą przy boku i Millersem w papierowej torebce na bezpieczną odległość konfrontuje się z podobnymi lolkami z drugiego krańca kontynentu. I żeby nie było, że karmię upiora stereotypu. Przypomnijcie sobie pierwsze reklamy słynnej już usługi Microsoftu – tak właśnie wyglądały. No dobra, piwo, pizzę i pryszcze wykonfabulowałem, choć stawiam Gacka przeciw Snesowi, że zasadniczo się nie mylę.

Przez serwery Halo 2 przewija się ponad 300 000 użytkowników w ciągu doby. Zastanawiam się, ilu ludzi grałoby na świecie po sieci w VF, gdyby istniała taka możliwość. Ilu będzie w końcu przycinać w PES, bo sądzę (i mam nadzieję), że i tu narodzi się kiedyś jakaś forma kultu. Nie wspominam o światach pecetowych Massive Multiplayer On-line RPG's, FPS'ów i strategii, gdzie tysiące graczy co dzień toczy boje, kampanie, tudzież potyczki ze skrzydlatymi, różowymi czajnikami (widzieliście azjatyckie sieciowe erpegi?), żyje nimi, i rozpamiętuje namiętnie na forach i news-grupach.

Nic, absolutnie nic na to nie poradzimy, sieć opętała na dobre wszystko i wszystkich. Strach pomyśleć, co to będzie może jeszcze trochę i będziemy mieli rzeczywistość jak u Gibsona, Dukaja czy choćby Liedtke (młodsi powiedzą – „jak w Matriksie!"); sieć zapewni nam wszelkie kontakty, choćby te najbardziej intymne, odetnie nas od relacji jakie znamy, dzięki niej umrzemy i wstaniemy z popiołów, przeżyjemy radość, smutek i wzruszenie. Ultimate interactive katharsis.

Czy ja narzekam? Owszem, troszkę. Zafascynowani Live'em, Network Adaptorami, wielkimi bataliami w światach rodem z gwiezdnych wojen rozgrywanymi przez sieć, zapominamy skąd przychodzimy, gdzie tkwią nasze korzenie. A myślę, że interaktywna wideo-rozrywka rozwinęła się szczególnie mocno w czasach toczonych ramię w ramię bitew w Ponga i Sensible Soccer, w okresie batalii w Renegade i Scorched Earth prowadzonych na hot-seatach. W cudownych czasach wspólnej, wieloosobowej zabawy w jedynie słusznym wydaniu, gdy multiplayer oznaczał skrzyknięcie podwórka i zgromadzenie go wokół buczącej przy wczytywaniu gier Atarynki czy Spectruma. Ale o czym ja mówię – przecież wielu z nas posiada multitapy do PS2, wielu kupiło więcej niż jeden dodatkowy pad do GCN czy Xboxa i regularnie walczy z ziomkami na podzielonym ekranie. Nie widzę nic złego w rozwoju sieciowego grania; możliwości, jakie daje internet są fantastyczne. Tyle, że prywatnie daleko bardziej od meczu w PES rozgrywanego z człowiekiem z drugiego końca świata cenię sobie spotkanie z kumplami, radosne wymiany uszczypliwości i, ekhm..., fizycznych argumentów w trakcie zaciętych turniejowych rozgrywek. Pustelnia, o której wspomniałem na początku tego wywodu tak naprawdę nigdy nie była pustelnią. Zawsze gościli w niej fascynaci komputerowej rozrywki, maniacy pada i joysticka. Symboliczny jej koniec nadszedł wraz z podłączeniem xpudeł do sieci i zdaniem się na opiekę Microsoftu nad naszym wolnym czasem i naszymi pomysłami na rozrywkę.

Idą święta, kochani. Pomyślcie o tym, gdy spotkacie się z pomylonymi kuzynami, braćmi, siostrami i całą rodzinką. Zagrajcie z nimi w multi na jednym ekranie, odpalcie ulubioną bijatykę czy grę sportową. Zobaczcie ile wrażeń może z tego płynąć, ile uciechy i rzeźby z tego wynika – gdy newbies dorwą się do pada, gdy wśród potencjalnych leszczy ktoś nagle się Wam postawi, a ktoś znienacka wygra. Człowiek, to zwierzę stadne, i jest to stara prawda. Takie imprezy tylko wzbogacają i wychodzą wyłącznie na zdrowie, bez dwóch zdań.

I nie mówcie mi, że Was indoktrynuję i zniechęcam do pogrążania się w urokach sieciowej zabawy. Indoktrynowałbym, gdybym odwołał się do zaangażowanych tekstów, jak te kapeli System of a Down, które mówią o budowaniu przez „system" więzień dla bezmózgich stworzeń, poprzez celowe dostarczanie im używek oraz wszelkich uciech, przy jednoczesnym odcięciu od opinii innych jednostek. Indoktrynowałbym, gdybym bezczelnie zaczął od tego, iż multiplayer „bezpośredni" jest OK, a sieciowy do niczego – w myśl zasady, że w samotności (jak mawia pewien znany pisarz fantasy) to jedynie samogwałt dobrze wychodzi.

Wesołych, kochani, wesołych!

Vandariel ■ ■

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

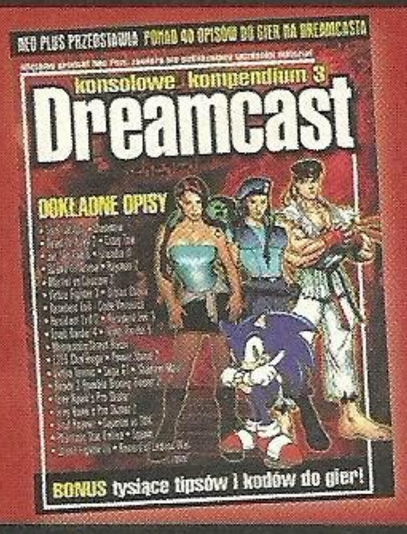
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF ORAZ DEMO KILLOZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)



Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

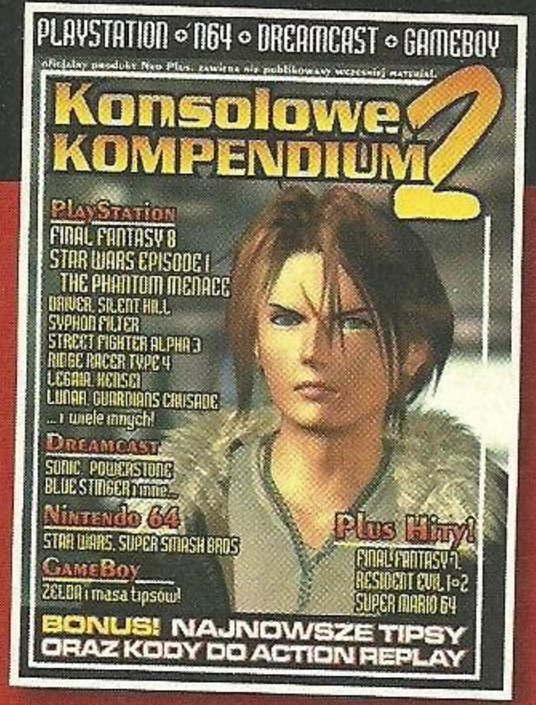
Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

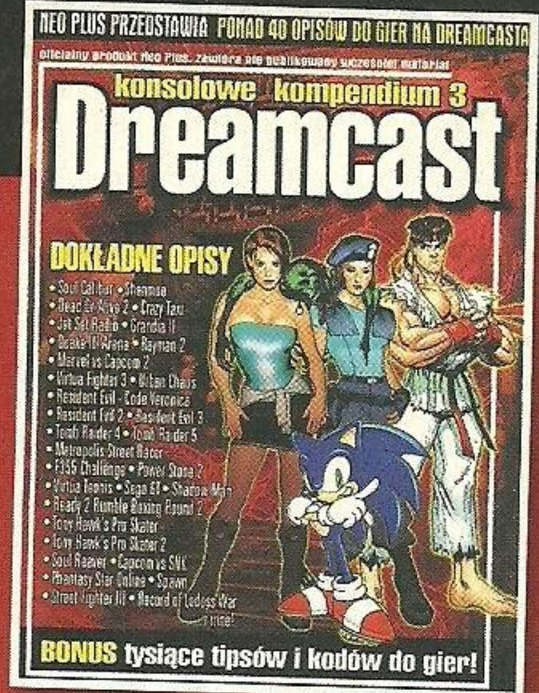
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23, 24 i 25 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj, Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

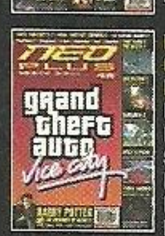
NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesień/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci



NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider ADD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

Po ostatnich wygłupach teraz trochę na poważnie. Na zegarze właśnie wybiła dwunasta i nastał dzień, w którym zwykle w Polsce ogłaszało się stan wojenny. Nastrój raczej mi się nie udzielił, a Was pocieszę, że jesteście ode mnie oddaleni przynajmniej o dwa tygodnie i właśnie będziecie świętować/świętujecie/wciąż cieszycie się prezentami albo w najgorszym wypadku myślicie o tym złamasie Mikołaju, który rąbnął się przy realizacji listy i przyniósł Wam pod choinkę Need for Speeda 2 sprzed 6 lat zamiast Undergrounda 2. Ale takie jest życie. Wesołych świąt i szczęśliwego nowego roku!
banan@neo-plus.pl

TERAZ POLSKA

Po przeczytaniu „neonów" w kilku ostatnich N+, zacząłem się zastanawiać, czemu jest tak, a nie inaczej na naszym rynku konsolowym? Doszedłem do smutnego wniosku, że winę ponosimy... my! Tak, tak... my, czyli Polacy, chociaż nie w pełni, ale to również nasza wina.

Nasza rodzima literatura, proza oraz kino budują pewien konkretny wizerunek Polaka. Bohatera tragicznego, dzielnego, noszącego na barkach ogromne brzemię, nie lękającego się ciężkiej roboty, a czasami także nieuchronnej śmierci - tu nie sposób powinno być Wam się nie zgodzić - chociażby dlatego, że większość z Was ma z dziełami naszych licznych wieszczów do czynienia na co dzień w szkole. Tak więc, jeżeli miałbym patrzeć przez pryzmat najwybitniejszych dzieł celuloidowych czy papierowych - masz rację.
Ale nie, jeżeli chodzi o rynek konsolowy.

Polska to (niestety) biedny i zacofany kraj.

Faktycznie - większość naszych krajan zarabia raczej mniej niż więcej. I tu właśnie pies jest pogrzebany.

Tutaj nieliczni będą polemizowali. Wszyscy wiedzą z jakich powodów, więc nie będę się rozpisywał. A teraz taki mały eksperyment... Postawmy się na miejscu Złego Billa: „Ha! Jestem bogaty i mam moc! Mogę zrobić premierę mojego genialnego Pudła tam gdzie chcę... Zrobię w Niemczech, bo mają kasę. Zrobię we Francji, bo jest ich wielu. Ale w Polsce?... Przecież Polska to taki mały i bidny kraj, gdzieś na Sybirze." (w jednej z edycji encyklopedii made by Microsoft, typowym polskim pojazdem została furmanka i to naprawdę fakt! , a miastem jakaś strasznie obskurna wieś). „Nie ma więc sensu wydawać moich kochanych pieniążków na premierę na takim odludziu jak Polska!" Dlatego do dzisiaj Kloc nie pojawił się oficjalnie w Polsce, szkoda, bo gry jakoś są...

No jest to jakaś teoria. Ale co ma wspólnego z prawdą? Trudno powiedzieć. Premiera konsoli Microsoftu w Polsce nastąpiła. Prawie w ogóle nie została nagłośniona w mediach, co szczególnie mocno kontrastuje z działaniami Sony w naszym kraju, ale pamiętajmy, że Sony też początek swoich działań miało przerażająco powolny i smętny. Na razie prawda jest taka, że ceny konsolowych gier, pomimo wysiłków rodzimych wydawców (EA Polska - spójrzcie chociaż na ceny nowych hitów na GBA oraz Sony ze swoją platyną) wciąż są zbyt wysokie. Rynek zainstalowanych w naszym kraju konsol oceniany jest na ok. 150-300 tysięcy konsol. Ja sam na przykład wyjątkowo szybko oswoiłem się z myślą, że tych konsol jest ok. 200 000, ale nie bardzo jest jak to sprawdzić. Wiecie - przemytu było dużo. Jest mniej, ale prawdziwej, faktycznej liczby peesdwójek z Polsce już nie poznamy. Nigdy. Chyba, że Sony dogada się z ankieterami robiącymi spis powszechny i dorzuci na kwestionariuszu pytanie o to, czy posiada Pan/Pani konsolę PlayStation 2. Tak, szanse takiej akcji oceniam nisko, ale ja tu nie mam nic przeprowadzać, tylko z domowego zacisza pisać takie tekściki, oferując niezwykle łatwo brzmiące rozwiązania.
Wróćmy jednak do liczb. Załóżmy więc, że tych konsol jest te dwieście kilkadziesiąt tysięcy. I teraz najzabawniejsza rzecz. Hitów w naszym kraju sprzedaje się po kilka tysięcy i to wliczając w to egzemplarze sprzedane w platynie, już po przecenie. Sporo tytułów nie przekracza nawet magicznej bariery dziesięciu setek egzemplarzy, a są i takie, których polski dystrybutor spycha po kilkadziesiąt sztuk.
Z powyższego rozrachunku wynika więc, że jeszcze żadnym eldorado growym nie jesteśmy, dlatego przychylnie patrzcie na wszelkie działania okołokonsolowe w naszym kraju.
Na razie rynek jest mały, ale już i tak dystrybutorzy wykonali kroki, o których nie byłoby szansy pomyśleć jakiś czas temu. Dlatego w miesiącu trafia się po kilka relacji z wyjazdów organizowanych dla dziennikarzy konsolowych, co w czasach poprzedzających mijający właśnie rok praktycznie się nie zdarzało.
Od dłuższego czasu rynek gier konsolowych dominuje na świecie nad pecetowym - i to jest fakt. Nawet nasi przedstawiciele zagranicznych wydawców, którzy brzydzili się grami konsolowymi zostali zmuszeni przez swoich zachodnich partnerów do promowania konsolowych tytułów i w końcu ta fala zaczęła docierać także i do nas. I tylko czas pokaże czy przypadkiem nie rozbije się o falochrony portfeli naszych rodaków...
Krzysztof Banan Wilde (cytat z FAQ w Enplusie 72, circa 2004 r.).

Jest niestety wiele innych podobnych mega-super-hiper korporacji, które postępują jak Bill. Chociaż na końcu tunelu pojawiło się światełko, bo EA Games stworzyło coś, co się nazywa EA Polska, więc chociaż oni wiedzą, gdzie ona leży....

Nie EA Games stworzyło EA Polska, tylko Electronic Arts, ale to detal.
A co do EA to przez jakiś czas chodziły słuchy, że i kilka innych większych zachodnich wydawców interesuje się otwarciem swoich filii w naszym kraju, zamiast stawiać na pośredników. Ale na razie ucichły.

Świetnym przykładem jest moja wycieczka do Paryża, dwa tygodnie przed premierą Burnouta 3 (teraz już mam, gram i trzęsę). Całe miasto było poobwieszane plakatami, bannerami itp. Wracam do Polski, a tu co?! Właśnie, co?! NIC! Musiałem się pofatygować na trzecie piętro pewnego sklepu, by zobaczyć malutką ulotkę z datą premiery i miażdżącą ceną. Hip, hip, huraaaa... Mam nadzieję, że rozumiecie już, dlaczego w Polsce mamy takie ceny, tytuły, promocje, a dokładniej ich brak i wiele innych „ciekawych" rzeczy. No, kto z was na miejscu Billa pompowałby „cash" w taki zacofany rynek zbytu, jak polski?

Trochę mylisz przyczyny ze skutkami, bo powodem, dla którego w Polsce nie było tych wszystkich plakatów, bannerów i tak dalej nie jest to, że wszystkie trafiły do Francji. Przyczyną jest raczej to, że nie można zrobić zakrojonej na gigantyczną skalę akcji promocyjnej licząc, że sprzeda się kilka tysięcy gier. Produkcja wszystkich tych gadżetów jest kosztowna i musi być rozsądnie planowana. Oczywiście, nie mając wglądu w koszty planowania kampanii promocyjnych poszczególnych tytułów, a następnie stosownych danych ze sprzedaży nie jestem w stanie powiedzieć tego na pewno, ale coś tak mi się wydaje.

A teraz przejdźmy do nas! Do Polaków! Polacy na świecie, za swój całokształt twórczości, zyskali miano leni.

Zależy gdzie pytasz. Gdzieniegdzie jesteśmy też bratankami, złodziejami samochodów, świetnymi zdejmowaczami azbestu, białymi małpami i Holendrami...

Nie zgadzacie się ze mną? Prosty przykład: przypomnijcie sobie jakieś roboty budowlane, koło których przechodziliście, i co? Jeden robotnik pracuje, a reszta patrzy jak się pracuje.

Tak, kiedyś już zresztą o tym pisałem - przez trzy lata moich wyrywkowych obserwacji mijanych placów budów wynikało, że wzór na liczbę pracujących na dowolnej budowie robotników wygląda mniej więcej tak, że kiedy liczba pracowników na budowie to x, to liczba robotników opierniczających się w tym samym czasie na tej samej budowie wynosi x-1.

Takich przykładów jest więcej. Nie mówię oczywiście, że wszyscy jesteśmy leniami, ale wielu z nas nie może temu zaprzeczyć, jak ja... hehe... Są oczywiście ludzie ambitni, mądrzy, chętni do pracy, ale co z tego! I tak nasza średnia pensja jest mizerna w porównaniu do niemieckiej, podobno nawet do czeskiej. Mówiąc prościej, przeciętny Polak zarabia baaardzo mało, a przeciętne gry kosztują baaardzo dużo, przez co kupowanie gier przez nas w naszym kraju, jest po prostu n-i-e-m-o-ż-l-i-w-e!!!

Jest możliwe i dzieje się. Na razie jeszcze na małą skalę, ale się dzieje. Nie bez znaczenia jest tu skala piractwa, ale z racji, że chcemy puścić w tegomiesięcznym FAQ jeszcze jakieś inne listy, na tym temat piractwa zakończę.

Zmieszam jeszcze siebie z błotem, a zarazem nas wszystkich, za typowo polskie podejście do rzeczy trudnych. Coś jest za trudne/inteligentne/niemożliwe, więc jest głupie! To właśnie ma coś wspólnego z grami, a dokładniej z tym, że się ich nie kończy. „Ale ten boss jest trudny, ciągle mnie rozwala... ej nooo..., ale ta gra jest głupia!" I poszło w kąt!

No, a tu do niego wrócę. Tu także nie posłużę się żadnymi wynikami przeprowadzonych przez jakichś odkrywczych naukowców z uniwersytetu mniejszego w Arizonie, ale osoby, które kupują oryginały znacznie rzadziej rzucają w kąt grę, bo jest za głupia. W skrócie: za dużo w nią zainwestowali, żeby poddać się przez tak trywialny detal jak wyśrubowany poziom trudności. Idę o zakład (tym chętniej, że nikt nie dostarczy mi liczb świadczących o moim braku racji), że odsetek osób, które skończyły dane tytuły jest w przypadku posiadaczy oryginałów wyższy niż wśród posiadaczy tych samych gier, tyle że piratów.

Ileż razy ja to słyszałem od moich znajomych, kiedy w coś graliśmy. Sam długo tłukłem Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Sądziłem, że w Jerozolimie się skończę, ale się zaparłem i przeszedłem. I tak każdy kolejny poziom. Doszedłem w końcu do ostatniego i jak wszystkie poprzednie okazał się „arcy-banalny oraz ciekawy". Rozstałem się z SC na 3 tygodnie... Dopiero potem wróciłem do gry i jakoś przeszedłem.... Ehhh...
Możliwe, że nikt się ze mną nie zgodzi... Możliwe, że kogoś urażę... Możliwe...., wiele rzeczy jest możliwe. Mam tylko nadzieję, że osoba, która będzie czytała ten list (Gulash/Marcellus),

Ej, nie obraź się, ale... Ty chyba niezbyt często czytasz Neo, co?

chociaż przez chwilę się zastanowi po jego przeczytaniu i dopiero potem wrzuci go do N+ dla innych/do Recycle Bin (niepotrzebne skreślić). My (Polacy) naprawdę jesteśmy biedni, hehe...
Rest In Pieces
Pysio

I w ten sposób kończymy długą i trudną dyskusję na temat rynku konsolowego w Polsce. Przynajmniej na ten odcinek.

WALKI W KIESZENI

Widzę, że PSP zrobiło w redakcji sporo zamieszania.
Mimo, że do premiery nowej konsolki Nintendo zostało zdecydowanie mniej czasu, poświęciliście jej mniej miejsca w magazynie. Czyżby nie wzbudzała u was takiego zainteresowania?

Aby ułatwić amatorom Nintendo dokonanie wyboru, zdjęcie którego z członków ekipy enplusa umieścić na tarczy do rzucania lotek w dużym pokoju/wydrukować na rolce papieru toaletowego/skrytykować na enplusowym forum za zniewieściały tryb bycia odpowiem jak to wygląda z mojego punktu widzenia. Oczywiście świadom jak łatwo jest zaognić tę drażliwą sytuację, kiedy na europejskim horyzoncie wciąż majaczą sylwetki dwóch zawodników pedałujących o żółtą koszulkę kieszonsolki roku, postaram się ostrożnie dobierać słowa. Nie urazić ekipy zasiadającej w jednym i w drugim obozie. Powstrzymać się z przedwczesnym osądem. Nie dzielić skóry na niedźwiedziu. Dokładnie przeanalizować wszystkie plusy i minusy, przedstawić wiarygodne, rzetelne, skrupulatne i drobiazgowe podsumowanie uwzględniające wszelkie za i przeciw.
A więc dyplomatycznie rzecz ujmując DS to odgrzewany kotlet, a PSP to maksymalnie gorący sziteks.

Szkoda że nie napisaliście nic w nowym numerze o nadchodzącym Tekkenie, przyznam, że liczyłem na garść nowych plotek.
Tuaa

Z zażenowaniem cmokając pod nosem

i kręcąc z niedowierzaniem głową mogę tylko odesłać Cię do bieżącego Fight Clubu oraz newsów. Tak, odpowiadanie na listy i nie branie za nic odpowiedzialności daje władzę. Trzeba tylko wiedzieć jak z niej korzystać. I mieć nadzieję, że zmęczona przyspieszonym cyklem produkcyjnym korekta i redakcja zaledwie prześlizgnie się po oddawanej (z regularnością tokijskiego metra w ostatnim momencie) rubryce listów i tego nie usunie.

GRAND THEFT FANTASY

Większość ludzi gry z gatunku RPG kojarzy z bliżej nieznanym, wykreowanym światem, w którym egzystują hordy różnych monstrów takich jak ogry, koboldy, niziołki i inne tego typu stwory, a główny bohater mający za zadanie uratować świat walczy z nimi za pomocą broni białej lub magii.

Tu bym się z Tobą zgodził, chociaż, prawdę mówiąc w japońskich rpg'ach, poza Taru Taru nadającymi się tylko do molestowania przez dumnych przedstawicieli rasy Galka to niziołki praktycznie nie występują. Co dziwne zaś, ostatnio pojawiają się tytuły, żeby wymienić chociażby square'owo-enixowe FF XII oraz tecmowe Shadow Hearts II, kierowane do graczy z Tajlandii. Nie do końca to jeszcze rozgryzłem, ale ci, z braku lepszego wyrazu, goście muszą być wyjątkowo łakomym kąskiem dla japońskich wydawców, bo inaczej nie bardzo jestem sobie w stanie wytłumaczyć, dlaczego bohater FFXII wygląda tak, jak wygląda, a w SHII na czoło dodatkowych subquestów wysuwa się poszukiwanie homoseksualnych świerszczyków, którymi następnie karmi się zgłodniałych ciekawej lektury sklepikarzy.

I dlatego, kiedy kupiłem upragnione GTA San Andreas byłem przekonany, że ta marka to już stereotyp, czasami nawet zdarza się użyć sformułowania, „że coś jest gieteowskie". Ale czym bardziej brnie się w te grę widać, że coś tu jest nie tak, że ta gra całkiem różni się od poprzedniczek i to w znaczny sposób! I nie chodzi tu o fabułę czy klimat, w jakim utrzymana jest gra. Zmierzając do sedna sprawy chodzi o to, że każda z rzeczy, które robi CJ może zostać ulepszona poprzez praktykowanie jej.

Racja i wprowadzenie tych niezwykle rozbudowanych statystyk oraz parametrów to wprost genialne posunięcie. Możliwość poprawiania zarówno tak działających na wyobraźnię statystyk jak dopakowanie czy umiejętności jeździeckie oraz cała masa prowadzonych statystyk, dzięki czemu jest opcja porównywania się z innymi graczami - to wszystko jest genialnie przemyślanym posunięciem.

Jak widać Rockstar, może i nie celowo, ale poniekąd zrobiło z GTA grę rpg. Tak jak w większości gier rpg, gracz rozwija swoje umiejętności poprzez ich trening np. ulepsza posługiwanie się mieczami, toporami, magią itp., tak w San Andreas można robić to samo. Dłuższe używanie konkretniej broni sprawia, że Carl coraz lepiej się nią posługuje; im więcej będziemy jeździć np. na motorze tym łatwiej będzie się to robiło i CJ rzadziej będzie spadał. Takiego obrotu rzeczy chyba nikt się nie spodziewał, wiadomo, że miały być wprowadzone innowacje, ale w takim stopniu? Jest nawet możliwość poderwania laski i zabierania jej na randki, co owocuje coraz większym zainteresowaniem z jej strony! Tak więc GTA San Andreas jest w pewnym stopniu erpegiem w realiach lat 90!

Racja. I to jest największa rewolucja od czasów przejścia GTA w trzeci wymiar wraz z częścią trzecią. Tam GTA stało się pełnoprawnym połączeniem gry tpp i samochodówki (takiej, jaką miał być zarówno drugi jak i trzeci Driver ze znanym nam wszystkim skutkiem). Po gruntownym faceliftingu i dodaniu konkretnej fabuły przy okazji Vice City dopiero w San Andreas czekała nad prawdziwa rewolucja gatunkowa. Po dodaniu tych wszystkich elementów, o których piszesz, GTA SA stało się najbardziej złożoną grą konsolową. I praktycznie nie sposób już opisać do jakiego należy gatunku bez posłużenia się przynajmniej trzema myślnikami.

Co więc Rockstar zgotuje nam następnym razem? Może będzie można wybrać profesję, w jakiej będzie się chciało trwać. Gangster, policjant, a może polityk...? Tak więc, czy następnej części GTA możemy spodziewać się jako GTA RPG? Tego niewiadomo, wiadomo jednak, że Rockstar zrobił kupę dobrej roboty, zrobił grę inną od wszystkich i inną, niż wszyscy się spodziewali. Miło zaskakuje (przynajmniej mnie...).
X

Fo' sure, jakby to powiedziała dowolna z występujących w grze postaci.

BILETY W JEDNĄ STRONĘ

Przejdę od razu do rzeczy. Otóż ostatnio zauważyłem, że częściej gry z peceta są konwertowane na konsole, niż z konsol na peceta. Mam tylko kompa, ale czasem przeczytam konsolowe gazety. Denerwuje mnie, że konsolowcy doczekali się swojej wersji Call of Duty i dowiedzieli się, czym tak podniecali się pecetowcy, albo, że GTA wyszło wcześniej na PlayStation 2, a dopiero, kiedy każdy gracz przeszedł ją dwa razy może się nacieszyć nią na pececie.

Zaraz, zaraz. To nie tak do końca. Mylisz konwersje z różnymi wersjami na różne platformy. EA'owe Medal of Honor, którego dwie części, jak wszyscy pamiętamy, najpierw ukazały się na PlayStation, w pewnym mo-

FORUM - dołącz do dyskusji, zarejestruj się na www.neo-plus.pl

TOPIC: NOWA MARKA

Czy na rynku jest miejsce dla kolejnej konsoli? Hmm...

Debeef: Jak wam się wydaje: czy jest na rynku dużych konsol miejsce dla nowej firmy? Wszyscy mówią, co zrobi Sony, Microsoft, Nintendo, ale przecież Sony dopiero przy PSX weszło w nowy rynek i go zawojowało, Microsoft dopiero teraz włączył się w ten interes i też mu dobrze idzie, a wielkich firm zajmujących się elektroniką jest znacznie więcej. Dlaczego inne wielkie firmy nie miały by zainwestować w ten coraz intratniejszy rynek? Do startu następnej generacji konsol jest jeszcze sporo czasu.

Frank Jaeger: Zdecydowanie nie, cztery konsole to już przesada. Wystarczą trzy stacjonarne, dwa handheldy i już jest w co grać... A na poważnie to myślę, że trzy firmy to idealna ilość, nie za mało i nie za dużo. Fajnie też, że jedną z nich jest Nintendo mające swoją specyfikę. Myślę, że w najbliższym czasie nikt nie będzie miał tyle cojones/pieniędzy, by wejść w tę branżę.

snejk: Nie chciałbym następnej firmy z własną konsolą, już teraz trzy konsole obecnej generacji to za dużo. Najlepiej było za czasów PSX i N64, dwie konsole, każda miała rożne gry i można było przy odrobinie szczęścia spokojnie grać na obu. Gdyby teraz doszło do połączenia Nintendo z Microsoftem to byłaby idealna sytuacja – dwa next geny.

Gooner: Nie ma mowy. Są to tak inne firmy, że nie wyobrażam sobie ich złączenia. A Microsoft, Nintendo i Sony to molochy. Nie ma miejsca dla innej firmy, chyba, że jakaś firma robiąca gry (np. Capcom) zrobiłaby dobrą konsolę – tak jak Sega. Ale trzy konsole zupełnie wystarczą.

snejk: No widzisz – dla mnie trzy konsole to za dużo, powinny być góra dwie, jedna byłaby najlepszym wyjściem. Wtedy byłaby konkurencja wśród producentów gier, ilość hitów byłaby większa i każdy by chciał sprzedać grę, a żeby to osiągnąć musiałby się starać. Co do Microsoftu i Nintendo to było już o tym pisane i ja byłbym za takim wyjściem jak najbardziej, obie strony mogłyby przy odpowiedniej umowie na tym zyskać.

Debeef: Mnie bardziej chodziło o to, czy jakaś firma jest w stanie konkurować, a nawet wyprzeć z rynku obecne giganty i podkreślam, że wcześniej nie raz się już tak stało.

Scorpio: Nawet jak na rynek wejdzie czwarta konsola, to wprowadzi jedynie to, że będzie więcej pozycji exclusive, niedostępnych na inne konsole. Bo i tak rynkiem gier nie rządzi firma sprzedająca konsole, tylko wytwórcy gier i tam trzeba łamać zatęchłe umysły. Nawet jak na rynek wejdzie ta konsola nr 4 to i tak dostanie standardowy pakiet gier, który jest dostępny na każdej z maszyn. Już teraz są ciekawe exclusive'y na każdą z trzech konsol. Przecież konsole kupujemy dla gier, a je tworzą w głównej mierze niezależni wydawcy i producenci.

Debeef: A jak wam się wydaje – czy teraz jakaś firma może zrobić takie wejście smoka jak ongiś Sony, skoro nawet Microsoftowi się to nie udało?

Uuk: Cóż, moim zdaniem jest to prawie niemożliwe. Nie za bardzo jestem w stanie wyobrazić sobie firmę, która przebija (lub choćby prowadzi równorzędną walkę) z trzema gigantami. Chociaż podobno wszystko jest możliwe...

Debeef: Powiedz mi, kto stawiał na Sony przy produkcji PSX? Nie znali zasad rynku, a za przeciwników mieli takie tuzy konsolowej rozrywki jak Nintendo i Sega, a jak sytuacja wygląda teraz? Sony rządzi.

Scorpio: Fakt, przypominam, że PSX początkowo planowane było jako napęd CD do konsoli Nintendo. W ten sposób Nintendo stworzyło potwora, który je pożarł.

TOPIC: PISMA A KUPNO GIER

Czy dobra ocena gry w magazynie jest podstawą do jej kupna?

Debeef: Jak bardzo pisma pomagają wam w kupnie gier? Ja nie kupię choćby najbardziej zachwalanej gry, jeśli nie przeczytam o niej paru pochlebnych recenzji lub newsów. Od czasów Amigi (bo przy C-64 brało się wszystko jak leci) zakup każdej gry poprzedzało przeczytanie recenzji w co najmniej dwóch pismach, tak żeby mieć porównanie, teraz na rynku jest tyle gier, że spokojnie można wybierać same perełki. Dlatego też zawsze byłem za ocenami w pismach, nie zawsze można odebrać recenzję w ten sposób, jaki chciał autor i np. minusy się uwypuklają, a w oceniaczce jest wysoka ocena, co dla mnie jest sygnałem, że dana gra jest dobra, a te wady nie wpływają na radość płynącą z gry w dany tytuł.

Scorpio: Referencje z kilku nawet pism nie zastąpią mi osobistego przetestowania gry (bo to mimo wszystko 200 złotych). Jedyny zakup w ciemno ostatnio to V-Joe; ale recenzje nie kłamały. Ostatecznie: czytam recenzje w gazetach i dopiero na ich podstawie tworzę wstępną listę gier, które następnie „bliżej" testuję.

Arkady: Ostatnio podchodzę z dużym dystansem do recenzji i ocen. Najlepszym przykładem jest gra na PS2 James Bond 007: Everything Or Nothing. Tak wychwalana, ta ocena (ok. 9), a dla mnie totalny przeciętniak. Ostatnio to większość gier oceniam niżej niż w gazetach, no chyba, że mamy do czynienia z tytułami naprawdę genialnymi (Jak, Ratchet & Clank, GTA...) , w tym przypadku nie trzeba nawet czytać recenzji tylko brać w ciemno.

snejk: Często ocena i recenzja w Neo+ decyduje o tym jakie gry kupię, wyjątek stanowią gry z serii Star Wars – choćby nie wiem jak kiepskie były, to i tak zagram. Poza tym w ocenie biorę głownie pod uwagę ocenę miodu, grywalności, mogę grać nawet z kiepską grafą, jeśli miód jest na 10.

Jurek: Zawsze czytam recenzję gry, którą chce kupić, nawet, jeśli kupuję jakiś starszy tytuł, to wcześniej przeczytam sobie recenzję, żeby wiedzieć, czego się spodziewać, ale ocen jakoś specjalnie sobie nie biorę do serca. Bardziej liczą się odczucia recenzenta po zagraniu w daną grę, interesuje mnie to, co mu się spodobało, co go zaszokowało, a co go wkurzyło. Na ocenę sobie zawsze spojrzę tak przy okazji, bo wiadomo, że czym wyższa ocena tym lepsza gra. A więc ocena to mi raczej podpowiada czy czytać jakąś recenzję, czy ją sobie odpuścić.

TOPIC: CO Z PRZYSŁOŚCIOWĄ GRAFIKĄ W GRACH?

Nieustanna pogoń za fotorealistyczną grafiką...

Bienio: Interesuje mnie, co się stanie, gdy grafika w grach będzie identyczna jak w prawdziwym życiu. Czy może to być koniec branży gier?

bogas: A czy kolor lub dźwięk w filmie zakończył branżę filmów? Odpowiem może tak: gdy grafika w grach będzie taka, jak w prawdziwym życiu, to gry będą miały grafikę taką, jak w prawdziwym życiu.

snejk: Jasne, że grafika będzie coraz lepsza, kiedyś to pewnie i VR zrobią, kabel włożą ci do mózgu i nie będziesz musiał inwestować w nowy sprzęt.

Scorpio: VR to było już dawno – w 1995-96 roku. Pamiętam dobrze. Miał być przełom, a wyszło dokładnie nic. Pomysł upadł i się nie aktywuje z jakiegoś powodu. A jeśli chodzi o rewolucję w dziedzinie grafiki i realizmu, to oczekuję na 3D wyświetlacz (coś a la hologram). Pierwsze próby już są. Bo jeśli chodzi o 2D, to choćby nie wiem co, nie widzę świetlanej przyszłości.

t800: Ach ta pogoń za grafiką... Wolałbym, aby producenci gier następnej generacji skupili się bardziej na sztucznej inteligencji, fizyce i interakcji z otoczeniem niż na grafice. Ja byłbym zadowolony gdyby na PS3 i X2 w takim GTA 4 ludzie wyglądali jak postacie z DOA: U, samochody jak te z GT4, fizyka była taka, jak w H-L2. No i jeszcze sztuczna inteligencja, przynajmniej jak w najlepszej pod tym względem obecnie grze! A przy tym wszystkim zagęszczenie ruchu na ulicach przynajmniej 5 razy większe niż w GTA: SA, no i wszystko doprawione efektami specjalnymi następnej generacji. Jeśli to się sprawdzi to będę w pełni zadowolony, a czy tak będzie dowiemy się już niedługo...

Durandal: Dobrze, że grafika w grach rozwija się dynamicznie przez cały czas. Na pewno zbliżenie się do fotorealizmu otworzy przed twórcami nieograniczone możliwości zmaterializowania swoich wizji. Co jednak z produkcją? Pomyślcie tylko, ile czasu zajęłoby twórcom konstruowanie wszystkich modeli i miejscówek w grze. Chyba, że wraz z grafiką, równie dynamicznie rozwiną się narzędzia graficzne. Nie ulega to oczywiście wątpliwości, ale pytanie: jak można maksymalnie uprościć tworzenie czegoś maksymalnie skomplikowanego? Pozostawiam to na pastwę inżynierów i programistów. Może dojdziemy do punktu gdzie grafikę będzie się tworzyć bezpośrednio umysłem. „Shigeru pomyślał, a myśl ta grę zrodziła", hehe.

Forum opracował: Blizzard Beast

mencie zaczęło prowadzić podwójne życie. Na pecety był Allied Assault, Breakthrough (dodatek do AA) i Spearhead (dodatek do AA), na next-geny był Frontline a na GBA - Underground, niedawno na konsole pojawiło się Rising Sun, a ostatnio na pecety - Pacific War. I każda z tych gier była czymś zupełnie różnym. Wersje next-genowe nie były konwersjami tylko zupełnie innymi rzeczami niż pecetowe, a GBA to już całkowicie odmienna bajka. Te same były tylko teatry działań (konsolowy Frontline i pecetowy Allied Assault to Europa, a konsolowy Rising Sun i pecetowy Pacific War to rzecz jasna Pacyfik), ale już misje, bohaterowie i cała reszta - zupełnie inne.
Tak samo jest z Call of Duty, chociaż tu akurat najpierw była gra pecetowa - Call of Duty, teraz wsparty dodatkiem United Offensive, zaś na konsole trafia Enemy Territory z inną fabułą i bohaterami.
Co gorsza - część najgorętszych licencji mijających miesięcy - Spider-Man 2, Shrek 2 oraz Harry Potter i więzień Azkabanu doczekała się zupełnie oddzielnie przygotowywanych wersji pecetowych i konsolowych z opłakanym dla posiadaczy pecetów skutkiem. Pecetowy Harry był znacznie prostszą i nudniejszą zręcznościówką, ze Shreka 2 zrobiono dającą się skończyć w trzy godziny grę bez żadnej opcji grania w kilka postaci naraz, a pecetowy Spider-Man 2 mógł wystrzeliwać pajęczynę tylko w ściśle określonych miejscach.

Czemu pecetowcy nie mogą zobaczyć, czym tak konsolowcy się podniecali?

Ciężko powiedzieć, ale wyczuwam tu jakiś niecny spisek.

Teraz słyszę, jak konsolowcy podniecają się Halo 2 czy Killzonem, ale na konsoli do dupy grać w FPP, RTS lub RPG. Ja chętnie bym zagrał w Jaka 3 (albo chociaż 1 lub 2) lub Manhunta, ale nie mogę. Nie znam takiej gry (oprócz GTA), która była na konsole, a potem na pececie.

Halo, Manhunt, Shellshock 'NAM 67, niemal wszystkie gry Konami, które ukazały się w ciągu ostatnich dwóch lat na pecety, Breath of Fire III. I nie wymieniam tu większości gier, które opracowywane są równocześnie na pecety i konsole, a których pecetowe wersje z takich czy innych przyczyn ukazują się trochę później. Naprawdę rzadkie przypadki są właśnie w drugą stronę - najgłośniejsze, opóźnione mocno konwersje to Doom 3 oraz Half-Life 2: oba tytuły już hulają na pecetach, a na konsolę dopiero trafią, wcześniej Max Payne 2...

I nie chodzi mi też o gry typu Spider-Man 2. Chodzi mi o hity, którymi wy się podniecacie, a nam nie dano tej szansy. Ludzie z Activision po nie wydaniu Tony Hawk's Underground na pecety zauważyli wielkie straty i dlatego w THUGA 2 można także zagrać na pececie.

Przyczyny, dla których nie ujrzysz na pecetach gier robionych przez zespoły developerskie blisko związane z (lub będące własnością) Sony i Microsoftu są proste - bo Sony i Microsoft chcą, aby gracze kupowali ich konsole, żeby zagrać w te fajne gry, a następnie kupowali inne gry na te fajne konsole właśnie. I potem kupowali gry już tylko na ich konsole - bo na tym właśnie zarabiają.

Zapewne gdyby nie było systemów operacyjnych i gry odpalałyby się bezpośrednio z nośnika, to takie hity jak Jak & Dexter lub Burnout 3 wyszłyby na pecety.
Mówi się, że komputery są do pracy. My mówimy, że są dwa rodzaje komputera: PC do pracy i PC do grania i dodatkowo do pracy.
A tak w ogóle to czemu używacie komputera, by odebrać e-maila zamiast skorzystać z internetu w waszym super PlayStation 2.
Mentos

No cóż Mentosie - ja pracuję i gram na wszystkim, na czym się da, ale bez dwóch zdań więcej gier, które mi się podobają ukazuje się na konsole. I ta tendencja utrzymuje się teraz na świecie, ale oczywiście nikt nie zabrania Ci grać na pececie. Tyle, że bardzo wiele w ten sposób tracisz. Sam to zauważyłeś.

PLOTKA

Nie lubię pisać spontanicznych komentarzy, bo wtedy poluzowuję hamulce i zdarza mi się zachować niepoważnie, ale ostatnio o to chodzi, nieprawdaż?...

Zawsze o to chodziło, edidtbie.

W numerze listopadowym McJohn ubolewał nad znikomym wpływem „maluczkich" na decyzje producentów gier. Sprzeciw wobec tych tytułów, które nam się nie podobają, wyrażony przez zaniechanie ich zakupu miałby pozostawać bez istotnego wpływu na cechy następnych, jakie firma nam zaoferuje. „Bo wielcy panowie idą w zaparte nie przejmując się „maluczkimi".

Maluczkich w znaczeniu odbiorców w ogóle, czy maluczkich w znaczeniu graczy o odmiennych niż większość poglądach?

Oczywiście o prawdziwości tego, co napisał decyduje liczba maluczkich, ale nie na tym chcę się skupić.
Jakiś czas temu miałem potrzebę przestudiować książeczkę traktującą o psychologii reklamy. Nieźle ubawiłem się czytając podrozdział o znaczeniu plotki (były fajne przykłady niestworzonych pomysłów, które doprowadzały firmy niemal do bankructwa). Informacja o produkcie przekazywana przez ludzi, osobiście między sobą, zdaje się mieć ogromną siłę.

Tak i taki właśnie kanał trafiania do klientów jest marzeniem wszystkich reklamodawców. W Anglii na przykład do promocji jednego z nowych modeli telefonów kilka lat temu wykorzystano grupę modelek ubranych po cywilnemu, które chodziły po pubach, klubach itede i korzystały z tych telefonów, prosiły różnych kolesi o robienie im zdjęć przy pomocy tych telefonów i tak dalej. Akcja zakończyła się podobno dużym sukcesem. Czytałem też o działających u nas w kraju agencjach reklamowych, które posługują się uznawanymi za trendotwórczych gośćmi ze środowisk młodzieżowych i których obdarowują darmowymi gadżetami tylko po to, aby te gadżety dostrzegli u nich ich kumple.

Zwłaszcza, jeśli opinie pochodzą od osób znajomych. Niegdyś zostałem wprowadzony przez kuzyna w świat Settlersów (jedynki, jeszcze na Amidze). W ten sposób odkrył przede mną znakomitą grę, którą bardzo polubiłem. Na tyle, że w związku ze zbliżającą się częścią piątą, prawdopodobnie po raz wtóry złożę się na przychód dla twórców serii. Mnie udało się zainteresować Settlersami kolegę, a gdzieś przy okazji zachwyciły się nimi jeszcze dwie inne osoby. Z kolei docenienie ICO zawdzięczam przede wszystkim cioci.

Wow.

Dzieliła się ze mną entuzjazmem, z jakim śledziła informacje dotyczące tej gry. Ja zaś przedstawiam ICO innym, którzy go nie znają. Od dłuższego czasu mogę się cieszyć, że udało mi się rozreklamować wśród znajomych na przykład Heart of Darkness, serie Resident Evil i Silent Hill. Skutecznie - na słowo, żeby nie przedłużać :).
Mam w pamięci wiele analogicznych przykładów. Są drobinką w ilości tych, które można by uzbierać prosząc wszystkich graczy o przywołanie podobnych wspomnień. Przynajmniej mam taką nadzieję. Plotka, za wspominaną na początku książką, potrafi mieć niszczącą siłę. Jednak zamiast krytykować między sobą (w realu, w listach, czy na forach) nielubiane gry, można skupić się na opowiadaniu, co nas urzekło w ulubionych. Przytaczana książeczka do pary z własnym doświadczeniem, nie dają mi powodów, żeby wątpić w siłę reklamy pochodzącej od użytkowników (i skierowanej do innych użytkowników). Rozgałęziające się łańcuszki osób zainteresowanych lubianymi przeze mnie tytułami mogą zaowocować polepszeniem ich sprzedaży. Trywialne. To oznacza większą szansę na ukazanie się podobnych. Trywialne. Nie ma dotąd żadnego wygłaszania skarg i żalów na gry, które mnie odpychają.

Ale ktoś musi ludzi ostrzec przed crapami. Inna sprawa, że fora internetowe są miejscem, w którym trochę za łatwo jest zagłosować krytycznie, a wiele osób ma do powiedzenia znacznie więcej złego niż dobrego.

Pomimo tego, może się okazać, że zbyt tych nielubianych ucierpiał. Bądź z powodu ograniczonych możliwości finansowych osób zakutych w łańcuchy ;) (stać mnie na jedną grę i postanawiam wybrać tą, do której mnie zachęcono), bądź z powodu zmiany ich gustów (zamiast rozszerzenia upodobań, przestawienia się z jakiegoś typu gier na reprezentowany przez polecane wzdłuż łańcuchów). Chyba lepiej przekonywać do konkretnych tytułów (niż operować na zbiorach, jakimi są gatunki), a na pewno z umiarem, ponieważ przereklamowana gra ma szansę przynieść jednorazowy, krótkotrwały skutek - rozczarowana osoba może więcej podobnych gier nie kupić, co więcej, możliwe że przestanie nam wierzyć. Trywialne. Podsumowując i żeby mi było łatwiej zapamiętać, o czym wywodziłem. Na tezę (T) składają się trzy t-rywialne stwierdzenia: z umiarem (t) zachęcając innych (osobiście) do danej gry buduję szansę na wzrost jej sprzedaży (t), a tymsamym zwiększam szansę na ukazywanie się podobnych gier w przyszłości (t). Słuszność T=3*t zasadza się na przekonaniu o dużym znaczeniu wymiany opinii między graczami, szerzej odbiorcami, dla podejmowanej przez nich decyzji o zakupie gry. Mam nadzieję, że jak najwięcej osób przeżyło zaskoczenie tym, jakie straszne banały znalazły się powyżej.

Nie, nawet nieźle.

Bananie, SO aka Grybo. Osoba, która tylko gra jest moim zdaniem graczem w większym stopniu, niż ta, która ten sam czas zamiast na samo granie, poświęca robieniu innych rzeczy, choćby związanych z tematem. Gracz to ten, który gra. W perspektywie, którą przyjmuję, graczem się nie jest, a bywa, ewentualnie jest się graczem w sensie potencjalnego odbiorcy (np. w zdaniu: gra terefere nie spodoba się graczom/graczowi). Przez analogię do słowa „widz". Nie twierdzę, że jest to najlepszy sposób rozumienia. Przy czym budowanie wokół słowa „gracz" znaczeń, które pozwalałaby z jego użyciem wyodrębnić „społeczność graczy", chyba może przynieść... No właśnie. W tę stronę coś dobrego, w tę coś złego...
Eee... Kończę, bo już dziewiąta rano i skoro już nie opłaca mi się przespać to przynajmniej zrobię coś pożytecznego... A nie jakieś głupie wywody ;)
Edidtb

I w ten oto sposób zapoznaliśmy się z kolejnymi ciekawymi i głębokimi przemyśleniami człowieka o ksywie ubogiej w samogłoski i mailach bogatych w przemyślenia. Zostawiam Was z tym.

GAYPORN HEARTS II

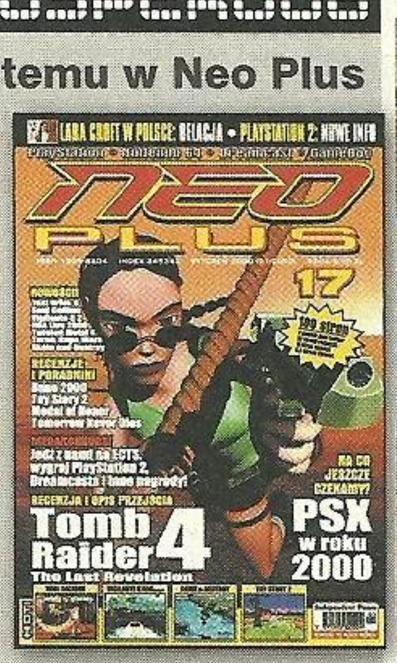
Czy wiadomo kiedy wyjdzie w Polsce Shadow Hearts 2?
Arashi

Niezbadane są wyroki losu. Po pierwsze - nigdy w życiu nie spodziewałbym się, że w tym samym miesiącu aż dwukrotnie przewinie się nam temat tej dobrej, ale zdecydowanie niszowej kontynuacji niezłego rpg'a z 2002 roku. Po drugie, przypomniałem sobie, że podczas jednej z moich wizyt na stronach polskiego oddziału Electronic Arts trafiłem na ślad Shadow Hearts II właśnie i dowiedziałem się, że gra zostanie przez nich wydana.
Po trzecie, nie bardzo wiem, który z elementów charakterystyki Shadow Hearts II trafił w gusta osoby, która zadecydowała o wpuszczeniu tej gry na polski rynek, ale odnoszę dziwne wrażenie, że nie wiedziała o dosyć niezwykłym systemie wymiany towarów ze sklepikarzami.
Po czwarte zaś - nie wiem, dlaczego, ale nie potrafię oprzeć się wrażeniu, że kiedyś w nią zagram.
I to ostatnie właśnie najbardziej mnie przeraża.

RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

Siedemnasty numer Neo Plus przyniósł pierwszą i jedyną okładkę z Larą Croft. Wiecie, każdy magazyn musi się kiedyś złamać. W tym numerze zadebiutował dwiema recenzjami Marcellus, dziś viceroy całego Neo Plus... Ekscytowaliśmy się pierwszymi screenami z PlayStation 2 (Ridge Racer V), staraliśmy się wyłowić z masy zapowiedzi najlepsze gry, które ukażą się na poczciwą szarą maszynkę w 2000 roku (Banan wybrał choćby... Dew Prism), a także graliśmy na maxa we wszystko, co popadło. Choćby w rewelacyjnego Soul Calibura. Na deserek opisy Tomb Raidera i Medal of Honor oraz cztery plakaty.



TO BYŁO NA TOPIE

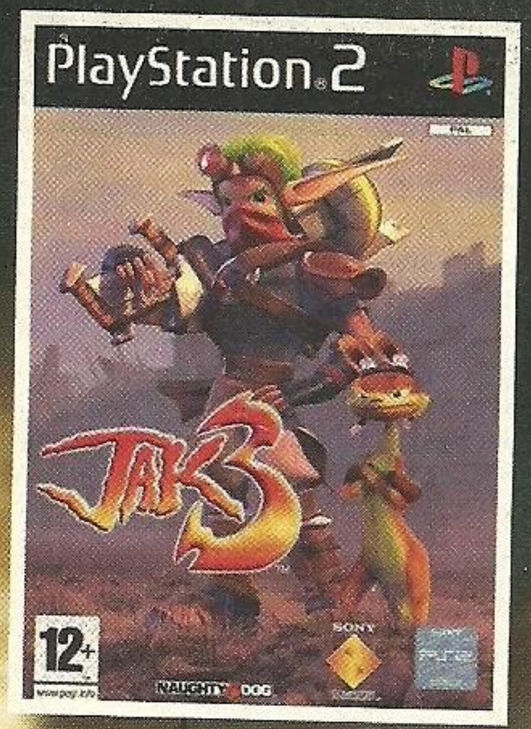
Vigilante 8 Second Offence - sequel gry, która gościła na okładce pierwszego wydania Neo Plus. „Gra ma swój niezaprzeczalny urok..." - pisał Gulash. Czy granie alfonsem może być kiepskie? Ocena: 7/10

Medal Of Honor - „Gra jest bardzo dobra; najlepsza w swoim gatunku. Ale ma bardzo dużo niedoróbek. Za dużo, jak na dziewiątkę" - tak orzekł Banan i wystawił piękne 8/10

Tomb Raider 4: The Last Revelation. „...zaskoczył mnie w bardzo miły sposób. Okazało się, że można wnieść jeszcze wiele nowego do pomysłu, który ma już swoje lata" - prawił Merlin - 8/10

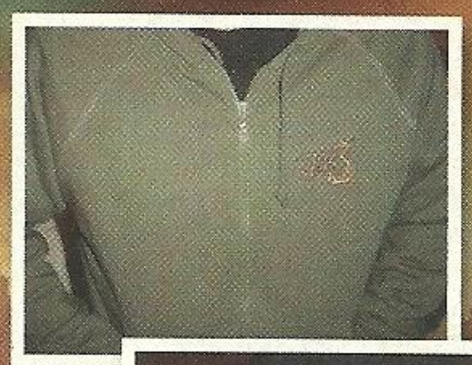
Soul Calibur. „Jak to zziajani piłkarze w pomeczowych wywiadach określają swoje zachowanie po lobującej bramkarza centrze - ta recenzja jest tylko dopełnieniem formalności" Banan, 10/10.

Downhill Mountain Biking - Marcellus „Pozytywne wrażenie potęguje fakt, iż nie było jeszcze żadnej gry traktującej o „zjeżdżaniu rowerem z górki" - Cóż, oto pierwsza i na dodatek całkiem niezła... 7/10



KONKURS!

Do wygrania trzy bluzy z kapturem z nadrukowanymi motywami z gry!



JAK NAZYWAJĄ SIĘ TWÓRCY SERII JAK & DAXTER?

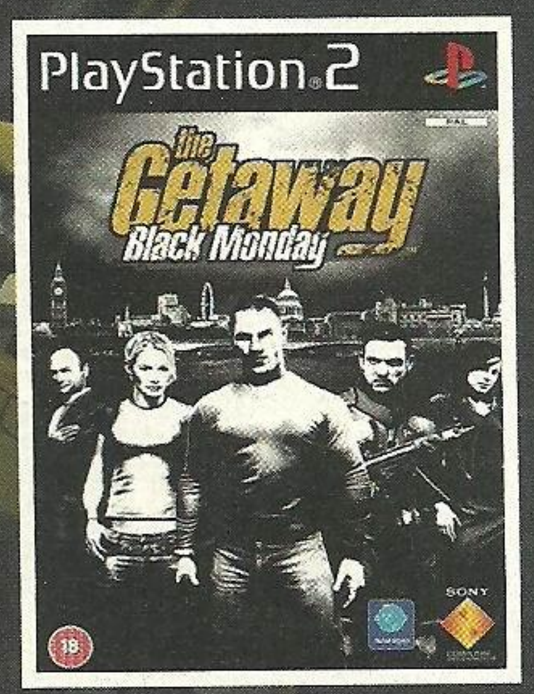
a) NAUGHTY PIG
b) NAUGHTY CAT
c) NAUGHTY DOG

JEŚLI CHCESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A, B LUB C POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora. O wygranej w konkursie powiadomimy SMSem.

KONKURS!

Do wygrania gadżety z gry The Getaway: Black Monday - torby, karty, zestawy pokerowe i długopisy!



KTÓRA POSTAĆ NIE WYSTĘPUJE W THE GETAWAY: BLACK MONDAY?

d) MITCH e) MARK f) EDDIE

JEŚLI CHCESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI D, E LUB F POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO D, NEO E lub NEO F)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora. O wygranej w konkursie powiadomimy SMSem.

nr 72 styczeń 2005
(01/2005)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Maciej Zając
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Vince & Soul

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład matt@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Świętuj z nami mamy nie tylko Kill Zone 139,00 :-)

TAK NISKIEJ CENY NIE MA NIKT: 2 ORYGINALNE KARTY PAMIĘCI 8 MB DO PS2 U NAS PO 189 ZŁ.!!!

SUPER

Pro Evolution Soccer 4

Sonic Heroes

Resident Evil OUTBREAK

GTA San Andreas

ONIMUSHA 3

Call of Duty Finest Hour

Gran Turismo Prolog

Legacy of Kain Defiance

HIPER

Gladiator

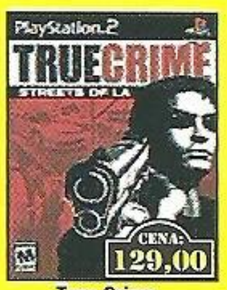
Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DAXTER 3

KILL ZONE

Mortal Kombat Deception

URBZ Sims in the city



True Crime

FIRE FIGHTER F.D. 18

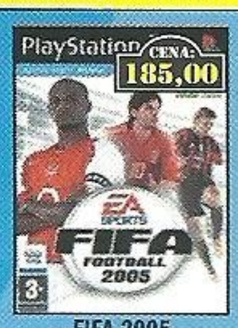
Prince of Persja 2 Warior Within

Burnout 3

Colin 2005

SLY 2 Band of thieves

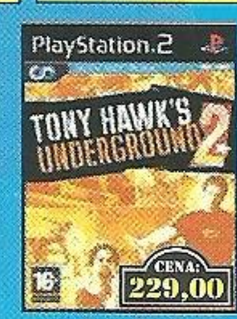
DRIVER 3



FIFA 2005

NEED FOR SPEED Underground 2

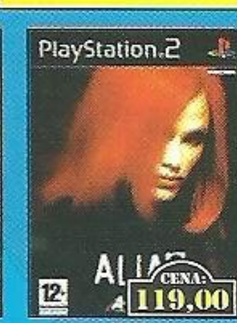
Silent Hill 4



Tony Hawk Underground 2

Midnight Club 3

Fallout Brotherhood of Steel



ALIAS

LMA Manager 2005

Ratchet and Clank 3

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

Sleed Storm 39	Jak and dexter 99	Simpson Hit & Run 149	Total Club Manager2005 . 199
Dark Angel 49	Lego Drome Racers 99	EYE Toy Play 159	Wolfenstein 199
Mace Griffin Bounty Hunter 49	Next Generation Tenis 99	Futurama 159	X-MEN 2: Wolverines Rev. 199
Dragon's Lair 49	Rally Fusion:Race of Champ99	Gregory Horror Show. 159	XIII 199
Mad Dog McCree 49	ScoobyDoo Night 100Frigh. 99	Harry Potter i kamień filoz 159	Zone of the enders 2runner199
Space Ace 49	Next Generation Tennis ... 99	Primal 159	Tak & the power of Juju . 219
Who Shot Johnny Rock? .. 49	Resident Evil Survivor2: CV... 99	Robot Battlecry 159	Max Payne 2 219
SSX Tricky 59	JB 007 Agent Under Fire . 109	Spyro Enter The Dragon Fly. 159	Smash Court Tennis 2 ... 219
Deus EX 69	Blood Omen 2 119	Black and Bruised 169	TOCA Race Driver 2 219
Herdy Gerdy 69	Casper 119	Castlevania Lament of	Spiderman 2 219
Jet Ski Riders 69	Colin 4 119	Innocent 169	PSI OPS Mindgate Conspiracy
Shox Rally Reinvented 69	Commandos 2 119	No one lives forever 169	Metal Gear Solid 3 229
Twin Calibre 69	Conflict Desert Storm 2.. 119	SOCOM 2 169	Shreek 229
Time Spliters 69	Evolution Skateborading . 119	Jak 2 Renegade 179	SING STAR + MIKROFONY 229
BURNOUT 2 79	Evolution Snowboardnig . 119	Mark of Kri 179	Worms Forts: Under Siege 229
FMX Freestyle Metal X.... 79	Ferrari F 355 119	Sly Raccoon 179	Star Wars Battle Front .. 239
Getaway 79	Gift 119	Euro 2004 185	WRC 4 239
GT Concept 79	Gran Tourismo 3 119	FIGHT NIGHT 185	The Incredibles 239
Harry Potter Quiditche ... 79	Jimmi Neutron 119	NHL 2005 185	Shark Tale(Rybki z Ferajny)249
JB 007 Night Fire 79	Max Payne 119	NBA 2005 185	Star Wars CLONE WARS ... ?
Lake Master EX 79	Ninja Assault 119	Tiger PGA Tour 2005 185	Terminator 3 Redemptation . ?
Lord of the rings 2 Towers 79	Ratchet and Clank 2 119	Bloodrayne 189	Forgotten Realms Demon
Lord of theRings Powr.Król 79	STUNTMAN 119	Chaos Legion 189	Stone ..... ?
Magix Music Maker 79	Tony Hawk Pro Skater 4.. 119	007 Everything or Nothing189	Bards Time ..... ?
Medal of Honor Rising Sun 79	Under the Skin 119	Harry Potter Więzień Azka.189	
Midways Arcade Treasure I 79	Virtua Cop 1 & 2 Elite Ed. 119	R:Racing Victory 189	KierownicaSAITEK Rx500. 249
NBA LIVE 2002 79	WRC 3 119	Silent Scope 3 189	JOYPAD Dualshock Sony . 129
Need for Speed Undergroun.79	Hulk 129	Simpson Road Rage 189	JOYPAD SAITEK RX 69
NHL 2002 79	Kingdoms Heart 129	Tomb Raider Angel Darkn. 189	KABEL S-Video oryg. Sony 129
Resident Evil Survivor2:CV. 79	**Klonoa 2 ..... 129**	War of the Monsters 189	PILOT do PS2 oryginał... 149
Sims Bust'in out 79	Auto Modelista 139	Richard Burns Rally 198	
TOCA Race Driver 79	Baldurs gate DA 2 139	Alpine Racer 3 199	Podstawka do ps2 SREBRNA 29
Ty Tysmanian Tiger 2 79	Centre Court: Hard Hitter2.. 139	Amplitude 199	Podstawka do ps2 CZARNA 29
WRC 79	Dead or Alive 2 139	Ape Escape 2 199	Przedłuzacz do joypada.. 19,9
WRC 2 Extreme 79	EYE TOY GROOVE 139	Contra 199	Kabel Optyczny 49,9
Vampire Night 79	Splashdown 2 139	Def Jam Fight for NY.... 199	MATA do tańczenia 49
Viewtiful Joe 79	TonyHawk ProSkaterUnder 139	Dino Stalker 199	Action Replay MAX 199
Harry Potter Komnata taj. 89	WRC 3 139	F1 2004 199	JOYPAD Analog.SoftTouch . 70
Knockout Kings 2002 99	Chessmaster 149	Gladius 199	KABEL RGB/AV 29
NBA Live 2003 99	Destruction Derby Arenas 149	Indiana Jones&Emp.Tomb 199	KLAWIATURA 109
Crashed 99	Great Escape 149	Rise to Honor 199	Kabel LINK 19,9
Enter the matrix 99	Rayman 3 149	Spy Hunter 199	Karta Pamięci 8 MB oryg .. 119
Freedom Fighters 99	RUNE 149	Splinter Cell PandoraTomm199	Karty Pamięci 8MBx2 szt .. 189

GRY GBA/SP

Aggressive Inline... 149,9	Batman Vegeance .. 119,9	Breath of Fire 99,9	Bond Everyth/nothing 119,9
Britney's Dance Beat 69,9	Castlevania 159,9	Chessmaster 99,9	Doom 2 69,9
Driven 99,9	Duken Nuken 199,9	Extreme Ghostbusters 99,9	Final Fantasy Tactics 199,9
Gremlins 99,9	Hugo Bukkazoom .. 169,9	Hugo Evil Mirror PL 169,9	Hulk 99,9
Jazz JackRabbit ... 149,9	Lego island 2 99,9	Lego island xtreme st. 99,9	Lost Vikings 99,9
Medal of Honor Infiltr 119,9	Mega Man 2 99,9	Mortal Kombat DA.. 149,9	Moto Racer 99,9
Mummy Man 149,9	NBA Jam 2002 99,9	Next Generation Tenis 99,9	NFS Underground .. 129,9
Pinball Challenge ... 99,9	PinkPanterPinkadelic. 99,9	Pokemon Rubby ... 199,9	Pokemon Sapphire . 199,9
Pokemon Fire Red .. 229,9	Pokemon LeafGreen. 229,9	Power Rangers 99,9	Spyro 2 Season of Ice 99,9
Sum of all Fears 69,9	Super Mario 189,9	Tarzan 129,9	The Scorpion King.. 169,9
Rainbow Six 169,9	Turok Evolution 99,9	Wario Land 4 189,9	Wofenstein 3D 119,9
Zone of the enders . 169,9			

KONSOLE

KONSOLA GAMEBOY SP dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

18 Wheeler 119	Aggressive Inline 119	Batman DarkTommorow 69	Cel Damage 99
Crazy taxi 119	Dakar 2 99	Doshin the Giant 99	Drome racer 119
Disney Magical Mirror 119	Donkey konga PAK ... 239	Eggomania 99	F1 Career Challenge ... 79
Final Fantasy Crystal Cronicles 189	Fifa World Cup 2002 . 109	ISS 3 139	Luigi`s Mansion 129
Mario Party 5 139	Mercedes World Racing 179	Metaltal Gear Solid TS 249	Metroid Prime 139
Metroid Prime 2 199	Mortal Kombat DA ... 139	NBA courtside 2002 .. 139	Need for speed HP 2 . 119
Pikmin 99	Pikmin 2 229	Pokemon Colosseum . 229	Prince of persia 239
Soul Calibur2 139	Starfox Adventure 139	Top Gun 99	Ty Tysmanian Tiger 99
UFC 119	Wave Racer 119	Zelda 139	

karta pamięci 59 bloków 89,-
karta pamięci 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-

Konsola Gamecube +pad

CENA: 444,-

KONSOLE

JOYPAD BEZPRZEWODOWY **Air Style**

CENA: 199,-

KONSOLE

NOWA konsola 699,-
Ps2+joypad+SingStar

Konsola + gra a moze + gry ? Zawsze dogadamy się :-)

Wybierz swój pakiet i spytaj o aktualną cenę

NOWA "Cienka" PS2 +joypad Sony +Network Adapter +ogólnopolska gwarancja SONY

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje 119 zł.!!!

PS ONE - UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SA MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass 69,9	Alone In The Dark 99,9	Army Men Team Assault . 89,9
Baby Felix TENIS 39,9	Barbie Race & Ride ... 139,9	Blaze & Blade 139,9
Bond 007: The World is not enought 39,9	Buster and the Beanstalk 99,9	California Surfing 59,9
Carmageddon . 69,9	Cleopatra Fortune 69,9	Colin McRae 69,9
Crash Bash 99,9	Crisisbeat 69,9	Demolition Racer 59,9
Destrega 99,9	Die Hard Trilogy 2 99,9	Egypt II The Heliopolis Prophecy 69,9
Equestriad 2001 59,9	E.T. Extra Terrestial 69,9	Evo's Space Adventure .. 49,9
Formula 1 2001 99,9	F1 Championship Season 2000 59,9	Fade To Black 69,9
Fear Effect 2:Retro Helix 159,9	Fifa 2004 69,9	Final Fantasy IV+V Anth 119,9
Final Fantasy IX 159,9	Final Fantasy Origins .. 129,9	Firebugs 119,9
Forsaken 129,9	G-Police 2: Weapons of Justice 99,9	James Bond Pack 69,9
Gungage 59,9	Harry Potter i Komnata Tajemnic 39,9	Hoobs 99,9
Hogs of War 59,9	Hogs of War + Worms .. 99,9	Hot Wheels Turbo Racing 99,9
Hugo Frog Fighter (PL).. 99,9	In Cold Blood 79,9	Jinx 99,9
Kiss Pinball 69,9	Klonoa Beach 89,9	Kotobuki Grand Prix 69,9
Kurushi Final 119,9	Lego Island 2 99,9	Lego Racers 99,9
Martin Gothic Unification 69,9	Medal of Honor + M.O.H. Underground 69,9	Karta pamięci 1 MB 19
Konsola PsONE tylko 299		

Baby Felix Tennis

Resident Evil 3 NEMESIS

Kiss Pinball

Final Fantasy Anthology

Megaman X 5 49,9	Micro Maniacs 69,9	Mike Tyson Boxing 99,9	Motocrossmania 59,9
Monsterseed 99,9	Mountain Bike 69,9	MTV Snowboarding 59,9	NHL 2000 Live 59,9
One Piece Mansion ... 59,9	PGA European Tour Golf 69,9	Pipe Mania 3D 59,9	Premier League Manager 59,9
Puzznic 49,9	Rapid Racer 65,9	Rainbow Six Tom Clancy 99,9	Rayman 1 & 2 119,9
Rayman Junior 69,9	Roswell Conspiracies Aliens, Myths & 99,9	RUGRATS Studio Tour .. 59,9	RUGRATS Search for reptar 59,9
S.C.A.R.S. 65,9	Shadowman 59,9	Sheep 58,9	Silent Bomber 99,9
Sled Storm 58,9	Smurfs 99,9	Speed Freaks 69,9	SPIDERMAN 2 ..... ?
Star Wars: Phantom Menace 99,9	Stuart Little 2 99,9	Sven-Goran Eriksson's World Challenge 59,9	Syphon Filter 2 & In Cold Blood 129,9
Magical Tetris Challenge 99,9	Tiger Woods 99 69,9	Time Crisis 99,9	Tunguska 59,9
Tony Hawk Pro Skater 2 69,9	Toshinden 4 99,9	Triple Play Baseball 2000 99,9	UM Jammer Lammy ... 99,9
Urban Chaos 139,9	Vanishing Point 69,9	Victory Boxing 69,9	V Rally 59,9
WCW Mayhem 99,9	Winnie the Pooh 99,9	Wipeout 99,9	Worms Pinball 99,9
World Snooker 69,9	Xevious 3D/G+ 89,9		

PC | PS2 | PS ONE | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

EXE DAL

www.fajny.pl

12 LAT Z WAMI

GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

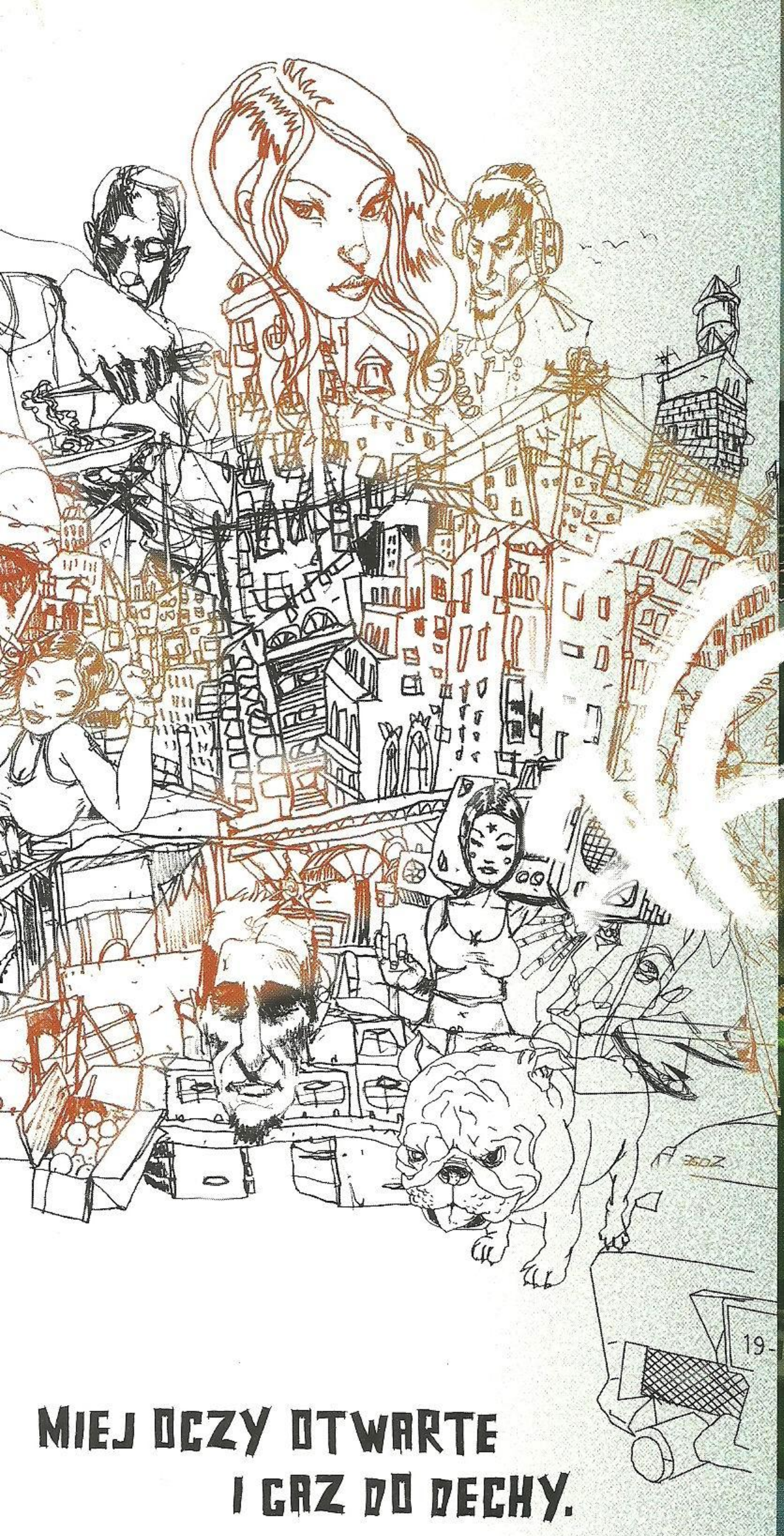
Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

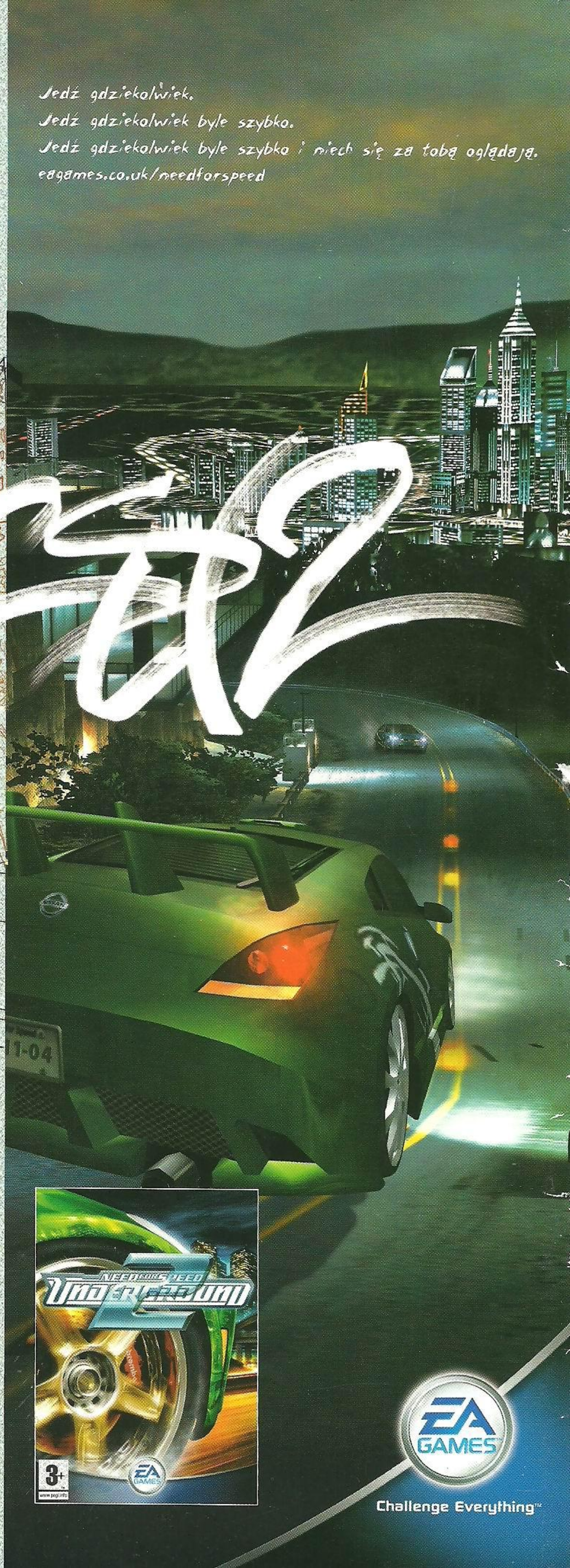
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZE CENY dotyczą gier wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.



MIEJ OCZY OTWARTE
I GAZ DO DECHY.

Jedź gdziekolwiek.
Jedź gdziekolwiek byle szybko.
Jedź gdziekolwiek byle szybko i niech się za tobą oglądają.
eagames.co.uk/needforspeed



NINTENDO GAMECUBE

WYMAGANE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM dla gry online. Gra online PlayStation 2 wymaga połączenia z internetem, karty sieciowej (dla PlayStation 2) oraz karty pamięci (8MB) (dla PlayStation 2) (każdy z tych elementów jest sprzedawany oddzielnie). Gra online może nie być dostępna na wszystkich platformach. Szczegółowe informacje znajdziesz na opakowaniu produktu.

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, logo EA GAMES, oraz Need for Speed są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Mazda RX-8 jest wykorzystywana za zgodą Mazda Motor Corporation. „NISSAN" oraz nazwy, loga, znaki i wzory produktów NISSAN są znakami handlowymi i/lub prawami własności intelektualnej NISSAN MOTOR CO., LTD. i wykorzystywanymi na licencji udzielonej firmie Electronic Arts Inc. „PlayStation" i logo Rodziny „PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Ikona online jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, logo Live, oraz loga Xbox są zarejestrowanymi znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach i są wykorzystywane na licencji udzielonej przez Microsoft. NINTENDO GAMECUBE I LOGO NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli.